

# OFFICIAL PlayStation®

№7 (40) июль 2001

РОССИЯ

## Devil May Cry

RESIDENT EVIL  
ОТДЫХАЕТ



+ БОЛЕЕ  
двадцати пяти  
потенциальных хитов

(game)land

ISSN 1609-1000



# пора покупать PS2

ЗАПОМНИ, ВЫРЕЖИ, РАССКАЖИ ДРУГУ И ДЕЙСТВУЙ



Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 19.00 без выходных  
**(095) 258-8627 (095) 928-6089**  
**(095) 928-0360 (812) 276-4679**

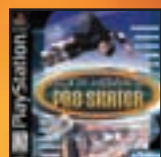
# e-shop

<http://www.e-shop.ru>

**СВЫШЕ 2.000 НАИМЕНОВАНИЙ**

**ХОЧЕШЬ КУПИТЬ? КУПИ У НАС!**

10 лучших игр



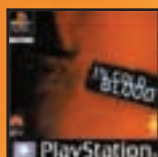
65.99  
(US) Tony Hawk Pro Skater



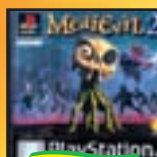
65.99  
(US) Driver 2



63.99  
(US) Alone in the Dark: The New Nightmare



14.99  
(PAC) In Cold Blood



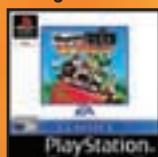
9.99  
(PAC) Medi Evil 2 (рус. версия.)



15.99  
(PAC) Jurassic Park: Lost World (Classic)



42.99  
(PAC) Need for Speed Porsche 2000



15.99  
(US) Theme Park World (Classics)



65.99  
(US) Fear Effect 2: Retro Helix



65.99  
(US) Final Fantasy Chronicles

одежда с символикой



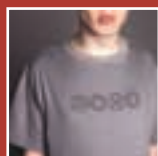
\$19.99  
Белая майка от Gameland



\$19.99  
Футболка с символикой Diablo 2



\$15.00  
Майка с символикой Sony PSX



\$15.00  
Серая майка с символикой SONY



\$15.00  
Men's black V-neck (черная майка)



(US) Final Fantasy IX



аксессуары, приставки, игры



\$159.99  
PS One (NTSC)



\$39.99  
Dual Shock



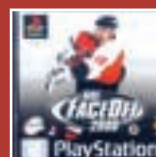
\$42.99  
(PAL) Ace Combat 3



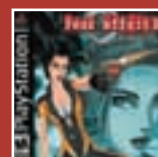
\$62.99  
(US) Parasite Eve II



\$25.99  
(PAL) Tomorrow Never Dies



\$38.99  
(PAL) NHL FaceOff 2000



\$65.99  
(US) Fear Effect 2: Retro Helix



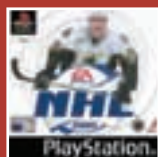
\$44.99  
(PAL) F1 2000



\$44.99  
(PAL) Knockout Kings 2001



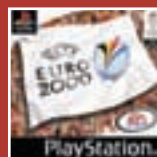
\$42.99  
(PAL) NHL 2000



\$42.99  
(PAL) NHL 2001



\$50.99  
(PAL) Ehrgeiz



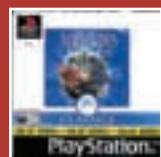
\$46.99  
(PAL) Euro 2000



\$69.99  
(US) Final Fantasy VIII



\$63.99  
(US) Digimon World 2



\$15.99  
(PAL) Populous: the Beginning



\$79.99  
(US) Rhapsody



\$62.99  
(US) Tenchu 2: Birth of the Assassins



\$59.99  
(US) Dune 2000



\$62.99  
(US) Quake II



\$62.99  
(US) Legend of Dragoon



\$45.99  
(US) Pac-Man World



\$62.99  
(US) The World is Not Enough

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)







PARAMOUNT PICTURES и MUTUAL FILM COMPANY представляют фильм производства ЛОУРЕНСА ГОРДОНА,  
в содружестве с EIDOS INTERACTIVE LIMITED режиссера САЙМОНА ВЕСТА АНДЖЕЛИНА ДЖОЛИ "ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ"  
ДЖОН ВОЙТ ЯН ГЛЕН НОА ТЕЙЛОР ДЭНИЕЛ КРЕЙГ композитор ГРЭМ РЕВЕЛЛ музыкальный редактор ПИТЕР АФТЕРМАН со-продюсер  
БОББИ КЛЯЙН художник по костюмам ЛИНДИ ХЕММИНГ монтажер ДАЛЛАС ПУЭТТ, а.с.в. и ГЛЕН СКЭНТЛБЕРИ художник-постановщик  
КИРК ПЕТРУЧЕЛИ оператор ПИТЕР МЕНЗИС МЛ., а.с.в. по видеоигре компании EIDOS INTERACTIVE, разработанной фирмой CORE DESIGN  
исполнительный продюсер ДЖЕРЕМИ ХЕТ-СМИТ продюсеры ЛОУРЕНС ГОРДОН ЛЛОЙД ЛЕВИН КОЛИН ВИЛСОН авторы сюжета САРА Б.КУПЕР,  
МАЙК УЭРБ и МАЙКЛ КОЛИРИ акранизация САЙМОНА ВЕСТА сценарий ПАТРИКА МАССЕТТА и ДЖОНА ЗИНМАНА режиссер САЙМОН ВЕСТ

**СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 30 ИЮНЯ**





## СОДЕРЖАНИЕ:

## 08-14 COVER STORY



Здравствуйте,  
уважаемые читатели!

Совсем немного времени прошло со дня завершения крупнейшего игрового шоу в мире. Однако страсти уже улеглись и теперь нам остается лишь анализировать результаты и делать выводы. С небольшой частью этого непосильного умственного труда вы сможете познакомиться уже в этом номере. Смотрите репортажи "Special", "Cover Story" и

фотогалерею с выставки. Вполне возможно, что некоторые наши выводы вас немного разочаруют, но ничего не поделаешь, время идет вперед, и о прошлом горевать некогда. Готовится к выходу целая куча новых игр. Обратите внимание, что только в "Скоро" их двадцать пять. А толи еще будет... Да, по определенным причинам в этом номере нам пришлось отказаться от раздела писем, несомненно одного из самых почитаемых вами. Но это явление временное и связано с ограниченностью объема и нашим необузданным желанием как можно больше вам рассказать, а главное показать. Надеюсь вы на нас не в обиде.

Однако все же загляните в конец журнала, поскольку мы решили сделать вам несколько предложений, которые наверняка вам понравятся.

Главный редактор «ОПМ Россия»,  
Михаил Разумкин

На обложке: Devil May Cry – новый хит от создателя Resident Evil на фоне PS2

После завершения работы выставки E3 для всех нас, как никогда, стал очевиден тот факт, что наконец-то пришла пора покупать PlayStation2. Причин для этого теперь можно найти предостаточно. Но в этом материале мы решили выделить из них лишь десять самых главных.

Кстати говоря, одной из них является вынесенный на обложку мегапроект Devil May Cry от японского издательства Capcom. А почему именно этому проекту мы решили уделить столько внимания, читайте на двенадцатой странице.

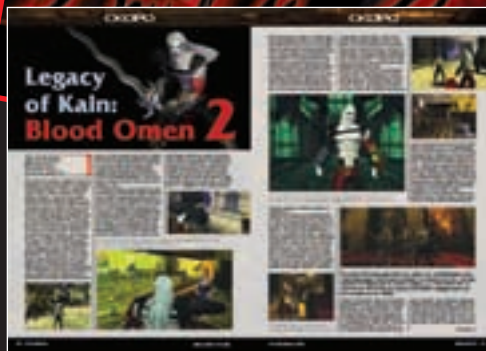
DEVIL  
MAY CRY

Никто не ожидал, что разработка четвертого Резидента приведет к созданию совершенно другого продукта. Встречайте новый хит ближайшего будущего.



## 16-42 В РАЗРАБОТКЕ

THPS 3	16
Syphon Filter 3	18
Jak&Dexter	18
Blood Omen 2	20
Atlantis	22
Maximo	22
Kingdom Hearts	24
Spider-Man 2	26
Twisted Metal: Black	26
Hoshigami	28
X-Men:	
Mutant Academy 2	30
Vampire Night	30
BG: Dark Alliance	32
State of Emergency	34
Shadow Man 2	35
Grandia 2	38
Xenosaga	39
Red Faction	40
Stuntman	42



Вместо нудного исследования Nosgoth'a в поисках решения очередной головоломки в Soul Reaver II в новой версии Blood Omen Crystal Dynamics вновь предлагают нам настоящий кровавый Action.





# twisted metal: BLACK

Выпускать сиквелы всегда проще, чем делать продукты заново. Однако новый Twisted Metal, оставшись прежним по сути, координально изменился графически.

## 48-57 ОБЗОР

Alone in the Dark 4	48
Spec Ops: Ranger Elite	51
World Scariest	
Police Chases	52
Rainbow Six:	
Rogue Spear	55
Matt Hoffman BMX	56



Долгожданная реинкарнация прародителя survival horror.

## 62-71 ТАКТИКА

Lunar 2: Eternal Blue Complete	62
--------------------------------	----

## КОДЫ

Нам понравилось писать прохождения ролевушек и, продолжая тему прошлого номера, мы начинаем новую эпопею.



## #07'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Alone in the Dark 4	48
Baldur's Gate: Dark Alliance	32
Blood Omen 2	20
Devil May Cry	12
Disney's Atlantis: The Lost Empire	22
Grandia 2	38
Hoshigami - Ruining Blue Earth	28
Jak and Daxter:	
The Precursor Legacy	18
Kingdom Hearts	24
Lunar 2: Eternal Blue	62
Matt Hoffman BMX	56
Maximo	22
Rainbow Six: Rogue Spear	55
Red Faction	40
Shadow Man 2econd Coming	35
Syphon Filter 3	18
Spec Ops: Ranger Elite	51
Spider-Man 2 Enter: Electro	26
State of Emergency	34
Stuntman	42
Tony Hawk's Pro Skater 3	16
Twisted Metal: Black	26
Vampire Night	30
World Scariest Police Chases	52
Xenosaga	39
X-Men: Mutant Academy 2	30

## 44-58 SPECIAL & КОМИКС

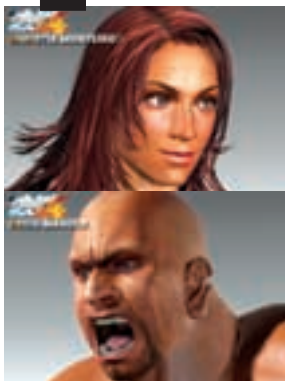
Мы не могли не познакомить вас со всем тем богатым фотоматериалом, который привезли с прошедшей выставки E3'2001. А на странице 58 вас ждет продолжение приключений отважных девиц Кими и Пин.



# Теккен 4: подробности

Несмотря на то, что четвертый Tekken был громкоглазно объявлен на Е3, никакой особенной информации по поводу продукта предоставлено не было. И вот на специальном мероприятии, прошедшем в Стране Восходящего Солнца, игра наконец-то была продемонстрирована.

Итак, в Tekken 4 всех нас ожидает ряд изменений в игровом процессе, внесенных туда под влиянием современных файтинговых тенденций. Во-первых, теперь по трехмерному пространству можно будет "гулять" более-менее свободно. То есть, если раньше все уклоны от ударов заключались в маленьком шажке в сторону, то теперь в 3D позволено уходить чуть ли не так же "беспрепятствен-



но", как в Soul Calibur. Во-вторых, для предотвращения "зажатия в угол" добавлена возможность "изменения позиции", перемещения за спину оппоненту. В-третьих, в Tekken появились стены, а значит с трехмерным окружением вполне реально вступать в контакт. Выразится это в том, что противника в буквальном смысле можно будет прижать к стенке. И там тихонько отпирать.

Что касается игровых персонажей, то сообщается, что их будет 20 штук. На данный момент объявлено только десять. Из "старых" присутствуют: Paul Phoenix, Ling Xiaoyu, Hwoarang, King, Marshall Law, Yoshimitsu и Kazuya Mishima. Из "новых": Craig Marduk (пестлеп, враг Кинга, убивший Armor King), Christie Montiero (внучка учителя Eddy Gordo) и Steve Fox (английский боксер, скрывающийся от ма-

фии). О других персонажах не распространялись, но однозначно в Tekken 4 будут присутствовать Heihachi (по сюжету он ведь устроитель турнира) и Jin Kazama. Разрабатывается Tekken 4 под System 246, которая, как известно, является аркадным вариантом PlayStation 2. В залах игровых автоматов игра появится уже в июле. Дата выхода для домашней консоли пока не объявлена.



## ХИТ-ПАРАД



**World Stadium 5**  
Бейсбол - любимая спортивная игра японцев. А вы что, не в курсе?

**Maken Shao**  
Чумовейший Maken X в несколько переработанном виде вышел теперь и на PS 2.



### ЯПОНИЯ

1. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 2001	KONAMI
2. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
3. MAKEN SHAO	ATLUS (PS2)
4. TEAR RING SAGA	ENTERBRAIN
5. FROM TV ANIMATION: ONE PIECE GROUND BATTLE	BANDAI
6. DANCE DANCE REVOLUTION EXTRA MIX	KONAMI
7. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI (PS2)
8. SHIN MEGAMI TENSEI	ATLUS
9. SIMPLE 2000 SERIES VOL. 1	D3 PUBLISHER (PS2)
10. WORLD STADIUM 5	NAMCO



### Shin Megami Tensei

Популярный в Японии ролевой сериал Megami Tensei западному игроку известен в основном по его ответвлению Persona. Shin Megami Tensei является представителем "основной сюжетной линии" и представляет собой римейк игры, вышедшей в свое время на Super Famicom (SNES). Как следствие, графически продукт не шибко продвинулся по сравнению со славными шестнадцатититными временами, а геймплей вообще достаточно архаичен. Впрочем, покупателей это не очень отпугивает.





## Стильная штучка от SEIKO

Seiko начала продажу часов, похожих на те, что носит на себе главный персонаж Final Fantasy: The Spirits Within. Вернее, на запястье героини фильма красуется специальное устройство, служащее для опознания различных форм жизни, но, по договоренности со Square, компания, взяв дизайн, переделала его во вполне реальные (а не виртуальные) часы с календарем.

Продукт также обладает повышенной водонепроницаемостью. Нырять с ним можно хоть на сто метров. Стоимость такой потрясающе стильной игрушки приблизительно \$200. Могу спорить, у многих уже текут слюни от одного вида этого приспособления. Причем отнюдь не из-за фанатских настроений, испытываемых к Final Fantasy. В данном случае это совсем не при чем.

# Onimusha 2

## в марте следующего года

Сарком сообщила, что сиквел одной из самых продаваемых игр для PlayStation 2 - Onimusha - появится на прилавках японских городов седьмого марта 2002 года. Onimusha 2 создается оригинальной командой разработчиков и будет использовать, в частности, новые технологии motion capture для улучшения качества анимации. Действие игры разворачивается в 1573 году, а главным героем является некий Juubei Yagyu, внешность которого скопирована с популярного японского актера Yuusaku Matsuda (на фото справа).

К сожалению, уже умершего. В Onimusha 2 ожидается гораздо большее разнообразие в плане локаций, что должно прийти по душе игрокам, которые, по мнению Сарком (не высказываемому, правда, вслух), просто обязаны будут пацками скупать новый суперхит.

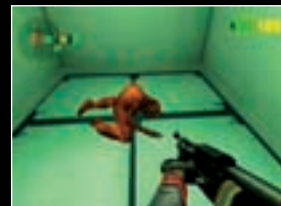


## ХИТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. RED FACTION	THQ (PS2)
2. CRAZY TAXI	ACCLAIM (PS2)
3. DARK CLOUD	SONY (PS2)
4. ATV OFF ROAD FURY	SONY (PS2)
5. SPEC OPS: RANGER ELITE	TAKE 2
6. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS (PS2)
7. GAUNTLET: DARK LEGACY	MIDWAY (PS2)
8. ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM (PS2)
9. MAT HOFFMANS PRO BMX	ACTIVISION
10. GRAN TURISMO 2	SONY

**Red Faction**  
Мощнейший 3D-action от Volition возглавляет штатовский хит-парад!



**Crazy Taxi**  
Выпущенный посредством Acclaim сеговский хит неслабо заинтересовал аудиторию PS 2.

### Spec Ops: Ranger Elite

Серия суперигр Spec Ops вызывает у всех нас слезы умиления. Если вы не знали, то это такой Deer Hunter, но только со спецназовцами в главной роли. Точнее, цель игры немного не та (о чем вы подробно можете прочитать в этом номере в разделе рецензий), но обманчивая внешность данного сверхшедевра нас не собьет с толку. Здесь однозначно притаился охотник на оленей. И качество примерно такое же, и деньги разработчики наваривают таким же образом. Трехкопечные диски для скупых американцев.





# Square, Namco и Enix объединились для поддержки PlayOnline

Square, Namco и Enix, не так давно объявившие о сотрудничестве, наконец-то соизволили рассказать прессе для чего они, собственно, объединили свои усилия. В первую очередь, вышеозначенные разработчики намерены сконцентрировать свои усилия на производстве онлайн-игр. В данный момент уже запущена парочка проектов, которые должны увидеть свет в следующем году. Работать все должно исключительно через службу PlayOnline, ради поддержки которой, по большому счету, все и задумывалось. Платный сервис на PlayOnline стартует с апреля 2002 года, и большинство своих надежд Square возлагает, естественно, на Final Fantasy XI. Другое дело, что одной игры для успеха всего предприятия маловато, а потому дополнительные игры нужны просто как воздух. Чтобы привлечь к сложившемуся альянсу внимание, Enix даже объявила, что в данный момент прорабатывается возможность создания онлайн-продукта на основе суперпопулярной в Стране Восходящего Солнца серии Dragon Quest. Ожидается, что начинания трех уважаемых компаний в дальнейшем поддержат Sony Computer Entertainment и NTT Communication, которые не премнут осуществить дополнительные капиталовложения. Кроме всего того, о чем было сказано выше, Square, Enix и Namco собираются пойти по стопам Sega и серьезно заняться разработкой программных продуктов для мобильных телефонов. Плюс - ожидается некое сотрудничество на рынке продукции для игровых автоматов.



## Linux на PlayStation

Как недавно стало известно, чешская компания Blokman Trading s.r.o. активно занимается разработкой программного инструментария для PlayStation на базе операционной системы Linux. В начале-середине осени планируется выпуск продукта для широкой публики под GPL-лицензией. Примерно в то же время станут доступны комплект офисных программ и development kit, а также блоки расширения, которые позволят подключать к

игровой системе дополнительную память и различные периферийные устройства. Вскоре после этого должен состояться и релиз программных пакетов для PlayStation 2, аналогичных указанным выше. Как сообщается, Blokman Trading s.r.o. поставила себе целью создать своеобразный комплект, позволяющий пользователям превращать свои приставки в Интернет-терминал или же в некое подобие персонального компьютера.

# SONY становится европейским издателем игр от SEGA

Ходившие некоторое время назад слухи, наконец, подтвердились. SCEE станет издателем по меньшей мере семи игр для PlayStation 2, разработчиком которых является Sega. Конкретно заявлены следующие тайтлы: Virtua Fighter 4, Ecco The Dolphin, Ferrari F-355, две игры из серии Space Channel 5 и "K-Project". Sony ответственна за производство игр и их дистрибуцию, а также локализацию, так как все перечисленные выше про-

дукты окажутся переведенными на пять европейских языков. Практически никто не сомневается, что партнерство Sony и Sega в деле выпуска игр для PlayStation 2 на европейском рынке на этом не закончится. Более того, наверняка Sega заключит аналогичные договоры с Microsoft и Nintendo. Кстати, кроме этого сверхинтересного факта, хотелось бы в данной новостной заметке сообщить еще

об одном начинании Sega. Компания планирует получать дополнительную прибыль еще и от деятельности, напрямую не связанной с игровой индустрией. Выражаться это будет в разработке различных образовательных программ, графических технологий, а также во множестве других вещей. Ожидается, что в следующие пять лет доходы от подобной деятельности составят порядка 10% от общей прибыли Sega.

## ХИТ-ПАРАД



### Formula One 2001

Первое место, однако. Теперь все ждем софтверной локализации.

**Rugby 2001**  
Регби от EA Sports. В особенных комментариях с моей стороны эта игра, по-моему, не нуждается.



### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. FORMULA ONE 2001	SONY (PS2)
2. EXTERMINATION	SONY (PS2)
3. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
4. CRAZY TAXI	ACCLAIM/SEGA (PS2)
5. SIMPSONS WRESTLING	EA
6. RUGBY 2001	EA
7. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
8. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS/FERAL
9. RAYMAN	UBISOFT
10. BRIAN LARA CRICKET	CODEMASTERS



### Alone In The Dark: The New Nightmare

Четвертая часть Alone In The Dark все еще занимает высокие позиции в европейских чартах. Причем вполне заслуженно. Вообще, как оказалось, уже достаточно потрепанную игровую серию все еще помнят и, надо понимать, даже любят. Впрочем, основную роль в ее успехе, конечно, сыграл резидентообразный геймплей, к которому все так и привыкли, и, конечно, достойная раскрутка игры. Благо такой гигант, как Infogrames, может себе это позволить. А когда-то и он был тихим и спокойным французским разработчиком.



1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
3. FINAL FANTASY IX	SQUARE
4. PARASITE EVE 2	SQUARE
5. DRIVER 2	INFOGRAMES
6. GRAN TURISMO 2	SONY
7. TEKKEN 3	NAMCO
8. VAGRANT STORY	SQUARE
9. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
10. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ACTIVISION

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. MGS 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
2. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
3. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
4. BLACK&WHITE	MIDAS
5. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)
6. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY (PS2)
7. ACE COMBAT 4	NAMCO (PS2)
8. RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE	CAPCOM
9. TEKKEN 4	NAMCO
10. FORMULA ONE 2001	SOFTCLUB/SONY

=) Konami объявила, что вторая часть ее популярного survival horror Silent Hill выйдет в Японии в сентябре этого года.

:) Песней, "закрывающей" фильм Final Fantasy: The Spirits Within, станет "Stay Away", исполненная известным в Японии коллективом L'Arc-en-Ciel.

=O По неподтвержденной информации, Final Fantasy X будет использовать жесткий диск для PlayStation 2 для уменьшения времени загрузки. Как сообщается, к примеру, loading time между экраном битвы и exploration-экраном упадет с пяти секунд примерно до одной.

=O Фильм Tomb Raider в первый же уикэнд показа собрал в Штатах \$47.74 млн. Этот факт уже сейчас позволяет назвать его самым коммерчески успешным кинопроизведением по мотивам компьютерной игры.

:) Компания Dattel выпустила для PlayStation 2 весьма ценный для любителей видеопроduct. DVD Region X позволяет проигрывать на вашей приставке любые DVD-фильмы, независимо от их зональной принадлежности.

=) После достаточно удачно осуществленного старта на PC игра Rune: Viking Warlord будет переведена и на PlayStation 2. Релиз состоится уже в июле.

ж) Sega объявила о своих намерениях официально выпускать свои игры в Китае. Партнером японской компании станет Merix Interactive Entertainment.



Недолго красовалась девятая Final Fantasy перед негибимым Metal Gear Solid. Всего через один номер в хит-параде любимых игр наших читателей все вернулось на круги своя. То есть, первые две строчки опять оккупировали все та же сладкая парочка - RE 3 и MGS. "Фантазия" же примостилась на третьей позиции. А к ней, в свою очередь, вплотную подтянулась Parasite Eve 2. Вот уж чего-чего, а этого ожидать было сложно. В списке самых ожидаемых сиквел козмовского хита таюже показал свою силу и вернулся на самую его вершину, указав на место Final Fantasy X и выпихнув куда подальше Black & White. Игру Питера Мулине, кстати, оттеснил еще и второй Silent Hill, наконец-то вошедший в тройку лидеров. Кроме того, интересно отметить появление в десятке Ace Combat 4 и недавно продемонстрированного (см. новость), но уже давно ожидаемого Tekken 4.

## ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ

1. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
2. C-12	SONY
3. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
4. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
5. FINAL FANTASY IX	SQUARE
6. BREATH OF FIRE IV	CAPCOM
7. DRIVER 2	INFOGRAMES
8. PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT	ATLUS
9. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
10. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES

## Fear Effect: Retro Helix

Эта игра, как и в прошлом месяце, занимает первую позицию.



## Persona 2: Eternal Punishment

Удивительно, отечественные геймеры оценили эту игру!

## World's Scariest Police Chases

Надо заметить, что стартовала World's Scariest Police Chases в хит-параде наиболее покупаемых среди наших читателей продуктов не шибко как резво. Впрочем, отнести это можно на счет относительной недавности выхода данного продукта. Да вот еще и анкеточки свежие не все добежали до редакции - кто ж знает, что там творится. Но в общем и целом, как мне кажется, этот клон Driver'а еще успеет показать себя во все красе. Или я ошибаюсь?





1

PSX  
ПРИШЕЛ  
КОНЕЦ

Да-да, вы не ошиблись. Редакция Official PlayStation Россия во всеулышание заявила о том, о чем она знала уже давно, но боялась сказать. И если раньше мы еще пытались надеяться на то, что это событие произойдет как можно позже (все-таки наш журнал пока еще посвящен именно этой платформе), прошедшая недавно выставка Е3 показало то, что наша любимая приставка уже совсем скоро полностью останется без новых игр. Причем случиться это может с минуты на минуту, так как даже заявленные к выходу проекты имеют тенденцию в последний момент отменяться. И не стоит тешить себя иллюзиями, что все еще может измениться к лучшему. Все дело в том, что, несмотря на гигантское количество проданных во всем мире приставок по имени PlayStation, игры на нее сегодня продаются все хуже и хуже. В то же самое время тиражи игрушек для PS2 с каждым днем все растут и растут. Но не только в одних деньгах-тиражах здесь дело. Просто сами разработчики уже не могут делать на древнем железе действительно интересные игры. И поэтому, за редким исключением, в этом году они смогли подготовить нам лишь продолжения своих прошлых хитов. Но в следующем году они даже этого делать не будут.

# 10 ПРИЧИН, ПО КОТОРЫМ ПОРА ПОКУПАТЬ PS2







## DREAMCAST ТОЖЕ УМЕР

Если быть до конца точным, то его все-таки убили, но сути дела это не меняет. Эта платформа, которая, заметим, обладала всеми качествами настоящего PS2-киллера, была лишена самого главного - гигантской финансовой поддержки со стороны ее производителя. Напомним, что еще до ее запуска Sega уже находилась в глубоком финансовом кризисе. И именно Dreamcast должен был, по идее, из этого кризиса компанию

и вывести. Но не тут-то было. Стартовал он в Японии по нынешним меркам просто отвратительно, а когда все с ним нормализовалось, было уже поздно. Покупатели предпочли в своей массе дождаться PS2 и просто пропустили Dreamcast за ненадобностью. Ну а не имевшая достаточных финансовых ресурсов Sega так и не смогла повернуть ситуацию в свою пользу. И, в конце концов, чтобы окончательно не разориться, приняла решение выйти из "гонки вооружений". В результате сегодня на прилавках магазинов вы можете спокойно приобрести себе великолепную 128-битную приставку с кучей хороших, плохих и по-своему гениальных игр, причем за цену, порой меньшую, чем у старушки PSOne. Вот только делать это нужно было много раньше, а совсем не сейчас.



## GAMECUBE НАМ НЕ ПОМЕХА

Мастера маркетинга из компании Nintendo не зря получают свои деньги. Они снова, как и пять лет назад (когда стартовала Nintendo 64), смогли одурманить посетителей выставки E3, представив новую платформу своего работодателя в самом выгодном свете. И будьте уверены, что этой осенью они снова повторят свой подвиг, уверив внушительную часть геймерского сообщества в том, что

именно GameCube является той платформой, которая им позарез нужна. Для этого в ход снова пойдут знакомые фразы о гениальности Миямото (это, кто не знает, главный игровой дизайнер Nintendo), а также о превосходстве качества игр над их количеством. Только на дворе сегодня не 1996 год, а Sony уже не новичок на этом рынке. Если во время выставки еще можно было говорить о каком-то виртуальном триумфе GameCube'a, который не остался незамеченным даже нашей редакцией, то сегодня от этого триумфа уже не осталось и следа. Снова на первый план вышла чудо-приставка PS2, а по-своему великолепный GameCube потихоньку переместился на свое законное место - в один ряд с Покемоном и прочими любимцами зрителей программы "Спокойной ночи, малыши".



## X-BOX НАМ НЕ КОНКУРЕНТ

Еще пару лет назад слухи о том, что компания Microsoft готовится выйти на рынок видеоигр со своей платформой, просто пугали. Год назад, когда эти слухи подтвердились, вся эта затея все еще казалась интересной и действительно представляющей некоторую опасность для будущего PlayStation 2 как лидера рынка игровых систем нового поколения. Сегодня же, после выставки E3, новенькое детище компании Билла Гейтса вызывает лишь смутное ощущение тревоги, смешанной с жалостью. С одной стороны, эта система

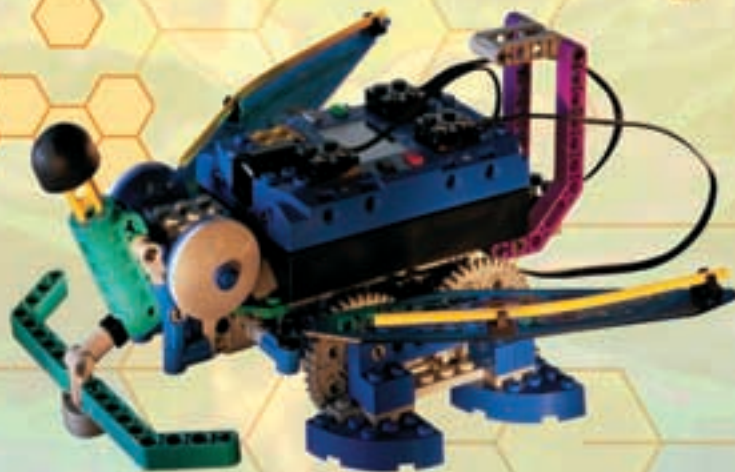
имеет несколько более продвинутые характеристики, чем у той же PlayStation 2. Но, с другой стороны, на деле этими характеристиками так никто пока не смог воспользоваться (то же самое было в прошлом году и с PS2, однако эта проблема именно сейчас была благополучно решена). С одной стороны, эту платформу поддерживают все крупнейшие издатели и разработчики (кроме Square), но, с другой стороны, эта поддержка выглядит как-то несерьезно. Да и вообще, создается впечатление, что на X-Box, особенно в Японии, издатели смотрят с явным недоверием и соглашаются разрабатывать под нее игры только за очень большие деньги. Но деньги, даже у Microsoft, имеют свойство кончатся. И если X-Box не сможет оправдать надежд руководства американского гиганта (а все к этому и идет), то уже через пару лет даже от такой поддержки не останется и следа.

# e-shop

<http://www.e-shop.ru>



## СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА запрограммируй его как хочешь



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
(095) 258-8627, (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679

<p><b>Новая повышенная цена</b></p> <p><b>\$129.99</b></p> <p><b>Droid Developer Kit</b></p>	<p><b>\$249.99</b></p> <p><b>Robotics Discovery Set</b></p>	<p><b>\$90.00</b></p> <p><b>Дополнительный набор</b></p>
<p><b>\$90.00</b></p> <p><b>Ultimate Accessory Set</b></p>	<p><b>\$90.00</b></p> <p><b>Дополнительный набор</b></p>	<p><b>\$269.99</b></p> <p><b>Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера</b></p>
<p><b>\$90.00</b></p> <p><b>Дополнительный набор</b></p>	<p><b>\$199.99</b></p> <p><b>Dark Side Developer Kit</b></p>	<p><b>\$179.99</b></p> <p><b>Vision Command</b></p>

Заказы по интернету - круглосуточно  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)





## 5

### TONY HAWK PRO SKATER 3

Продолжая тему сетевого гейминга нельзя не упомянуть о таком мегапроекте, как THPS3. Мало того, что именно он, как никакой другой, демонстрирует ту ситуацию, которая сегодня складывается в мире видеоигр, так еще он и является одной из самых перспективных игр на всем белом свете. Не стоит и говорить, что выйдет сей шедевр в первую очередь на PS2, чтобы лишь потом перебраться на второстепенные платформы типа GameCube и X-Box. Также, наверное, не стоит говорить, что именно на PS2 эта игра обретет полноценный сетевой режим, который, по слухам, будет очень даже интересным. На самом деле, для того чтобы оценить этот проект, много слов не надо. Достаточно просто посмотреть на его скриншоты, и вам будет понятно, что пришла пора покупать PlayStation 2.



**Потрясающая графика и чумовой геймплей.**

## 6

### PS2 ВЫХОДИТ В СЕТЬ

Покончив с приставками, перейдем к играм. Но не сразу, а минуя такую важную и интересную тему как сетевой гейминг. Так вот, уважаемые читатели, судя по всему, именно Sony сможет реально превратить его из диковинки в повседневную реальность, которую уже нельзя будет пропустить мимо ушей, как раньше. Мало того что только у PlayStation 2 появится сетевой адаптер, который можно будет использовать для связи с Сетью как через обычные телефонные, так и через высокоскоростные линии связи (которые уже существуют, но пока являются большой редкостью), так еще и такие супериздательства, как Square, Namco, Enix и Sega в первую очередь разрабатывают сетевые игры для владельцев PS2, а не для поклонников X-Box или GameCube. А кто из вас сможет отказаться от сетевой Final Fantasy? Боюсь, что таких будет очень мало. Так что если вы хотите сетевых игр, то вам без PS2 теперь не обойтись.



**С помощью этого устройства, совместяющего модем и сетевую карту, владельцы PS2 уже этой осенью смогут выйти в Сеть.**



## 7

### DEVIL MAY CRY

Это, кстати, тоже причина покупки PS2, да еще какая. По мнению всех тех, кто видел этот проект в действии, более стильной и графически интересной игры на данный момент просто не существует. Говорят также, что даже без звучного имени Resident Evil 4 этой игре удастся привлечь к себе все внимание игроков. Также говорят, что имен-



но Devil May Cry, как никакая другая игра, смогла спасти PS2 от позора оказаться в тени стартовавшей на E3 новой платформы от Nintendo (как будто эта позорная участь PlayStation 2 когда-то вообще грозила). Напоследок стоит отметить, что DMC выйдет в Японии уже совсем скоро, и тогда каждый из вас, надеюсь, действительно поймет, что без PS2 жить уже совсем невозможно.



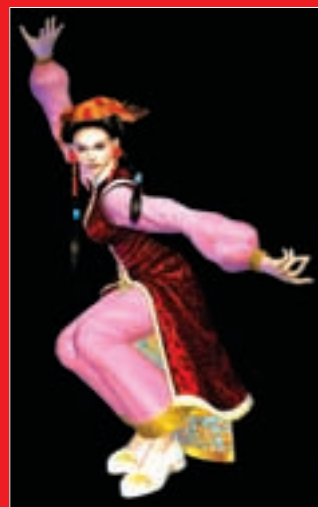
## 8

### VIRTUA FIGHTER 4

А это что за Покермон? Мы таких еще не видели. Но теперь у нас шанс узнать его поближе и, наконец-то, понять, о чем это вот уже скоро десять лет поют песни вражеские сегаполонические издания. Ведь именно с приходом PS2, а также с ее победой на фронте игровых приставок (которая неминуемо произойдет), на странички нашего журнала наконец-то пришла Sega. Причем не просто абстрактная Sega, а самая ее элитная часть - подразделение AM2, которое начнет свою жизнь на платформе от Sony с выпуска четвертого Virtua Fighter'a. И пусть никто из вас всего этого и не ждал (жили же вы без Сеги последние пять лет и не парились), на самом деле именно из-за VF4 ваш покорный слуга и купит себе PS2.



**Эта красотища появится только на PS2.**



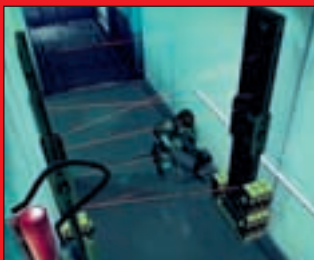




## METAL GEAR SOLID 2



Что можно сказать об этом проекте, что вы еще не знаете? Наверное, ничего. И я уверен, что большинство из вас без лишних слов согласится с тем, что после выхода этой игры, который состоится уже этой осенью (если не врут), не иметь у себя PS2 будет просто стыдно. Нет, конечно, мы не призываем вас грабить банки для покупки этой чудомашинки вместе с этой чудо-игрой. Просто нужно обязательно себе взять на заметку, что вообще-то Metal Gear Solid 2 уже совсем скоро выходит. Еще раз повторяем: скоро выходит Metal Gear Solid 2.

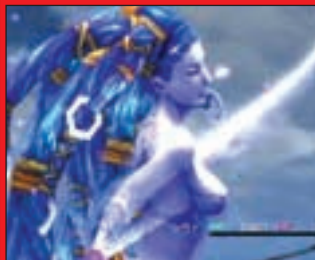
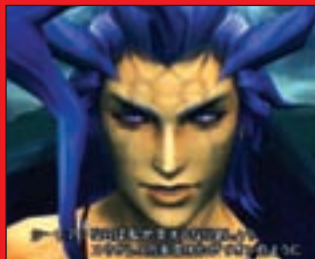


**Великолепный дизайн и графика, захватывающий сюжет — все это вы найдете в MGS 2.**



## FINAL FANTASY X

А вот эта богоподобная игра уже действительно выйдет совсем скоро - буквально через неделю после выхода этого номера нашего журнала. К счастью, произойдет это пока только в Японии, тогда как англоязычный вариант настоящего "конца света" для не имеющих PS2 поклонников Square пока отложили до ноябрьских праздников. Что еще можно сказать про этот эксклюзивный для PS2 суперхит, благодаря которому в Японии ни X-Box, ни GameCube не получают никаких шансов понравиться народу? Очень и очень многое. Но об этом потом - в следующем номере нашего журнала. А пока копите денежки, так как пора покупать PlayStation 2 уже действительно настала.



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

**НАША  
Пониженная  
цена**

**\$469.99**

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 276-4679

\$79.99 <b>NEW!</b> (US) Crazy Taxi	\$79.99 (US) Onimusha Warlords	\$79.99 (US) Summoner	\$79.99 (US) Oni
\$79.99 (US) TimeSplitters	\$79.99 (US) Donald Duck: Goin' Quackers	\$79.99 (US) Tekken Tag Tournament	\$79.99 <b>NEW!</b> (US) Red Faction
\$55.99 (US) Basic Memory Card	\$55.99 (US) PSX-2 Controller	\$69.99 (US) Gameshark 2	\$34.99 (US) DVD Wireless Master Remote Control



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.  
**Заказы по интернету - круглосуточно!**

В нашем магазине действует услуга 48 часов **МОЛЧЕ ВАСК**, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



# Devil May Cry

**Жанр:** Action  
**Издатель/Разработчик:** Capcom  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** 21 ноября 2001

PlayStation 2

**Даже Shinji Mikami, гениальный создатель Resident Evil, бесспорно самого популярного из Capcom'овских сериалов, не мог предположить, чем же на самом деле закончится работа над четвертой серией этого проекта.**

Подозрения в том, что что-то идет не так, стали возникать уже на этапе подготовки концепт-материала. Ведущий художник проекта, работая над дизайном врагов и некоторых других аспектов игры, стал все более и более удаляться от основных критериев Resident Evil. Видимо, решив, что резидент может подождать, господин Mikami обратился к генеральному менеджеру с просьбой изменить назва-



ние проекта, но получил отказ. Три следующих месяца неутомимый Mikami-сан убеждал весь рабочий коллектив, причастный к проекту, в необходимости отказаться от дальнейших планов разработки RE4, коли он все равно не получается, и делать несколько другую игру. Так человек за человеком ему, наконец, удалось всех склонить на свою сторону. Далее последовал очередной визит "наверх", и на этот раз его ждал успех. Проект официально переименовали, причем, со слов самого Shinji Mikami, игра от этого только выиграла.

...2000 лет назад легендарный мечник поднял восстание в мире демонов. И, будучи рожденным демоном, он один смог победить целые армии и в конце концов пленил их императора Mundus'a, чем спас наш мир от проклятия. Прошли столетия, и теперь частный исследователь сверхъестественных явлений по имени Dante начинает свой путь мести в джунглях американского метрополиса. Пытаясь отомстить за смерть брата и матери, он даже не подозревает, что его ждет встреча с судьбой. Судьбой, данной ему по праву рождения, ведь он сын

того воина из далекого прошлого, наполовину человек, наполовину демон. Вооруженный мечом своего отца он должен войти в преисподнюю и завершить его дело. И если Dante преуспее, то Devil May Cry.

Не будем придирается к сюжету, вполне стандартная японская история на тему взаимоотношений двух миров. Но согласитесь, что название новой игре выбрано очень звучное, по крайней мере ничем не хуже, чем у оригинала. Вот только сиквелы выпускать будет довольно проблематично, ведь сочетание Devil May Cry II звучит очень комично. Но до сиквела еще очень далеко, так что поговорим о том, что есть на данный момент. Мне уже посчастливилось поиграть в эту игру на прошедшей E3. И сразу скажу, что, без тени сомнения, присоединяюсь к подавляющему большинству журналистов, признавших новое творение Capcom одной из лучших игр выставки.

Наверное, пора поделиться с вами своими впечатлениями. Начну с того, что от вселенной Резидента не осталось и следа, недаром Mikami решился на



**Высокодинамичный action в DMC периодически прерывается сюжетными вставками.**

переименование проекта. Описать новую игру не сложно, но проще подобрать аналог. Причем наиболее близкое произведение принадлежит перу совсем другой компании. Я говорю о Castlevania: Symphony of the Night. Да, да, все в DMC - и атмосфера, и игровой процесс, и древний готический замок в качестве декораций, и враги - очень сильно напоминают трехмерное продолжение этой великолепной игры от Konami. Я уже молчу о беловолосом охотнике за нечистью, вооруженном огромным мечом, в главной роли, являющимся к тому же по-

**С появлением по-настоящему красивой трехмерной картинке разработчики частенько стали прибегать к кинематографическим планам, чтобы еще больше заворожить нас с вами...**





луковкой демонического происхождения. Чем вам не реинкарнация Alucard'a. А уж когда в сюжет игры попала некая особа женского пола (смотрите плакат), то последние сомнения отпали. Либо в Японии существует стандартный образ драматического героя, либо одно из двух :). Продолжаем. Поскольку игра принадлежит к жанру action, то игровой процесс вы в принципе представлять должны - максимум динамики, минимум головоломок. Однако есть одна деталь, которая отличает DMC от большинства подобных (хотя бы той же Castlevania). Эта деталь заключается в одновременном использовании сразу двух принципиальных типов оружия: меча и пистолетов. Мало того, на этом построен весь игровой процесс. Сам Shinji Mikami, выступая на конференции у Sony (за день до выставки), очень живо, а главное наглядно показал нам это на личном примере, чем вызвал яв-



**Пожалуй самый эффектный момент в игре — превращение Dante в свою вторую (а может быть первую) форму. Здесь трансформация произошла во время прыжка, и родился крылатый демон.**

осталась практически прежней, только прибавились прыжок и удар мечом. Кстати, прыгает Dante не хуже заправского ниндзя, без проблем отталкиваясь от стен, что позволяет ему забираться в самые недоступные места. Все хорошо, вот только обещанная комба с пистолетами и мечом у меня не выходила. Пришлось обратиться за помощью к кон-



сультанту, благо таковые всегда имелись под рукой. Оказалось, что для этой простой операции нужно достать пистолеты (помните R1?) и навесить на врага. После этого отскочить немного назад и тут же ударить мечом (враг в воздухе), теперь вновь пистолеты - обещанные куски разлетаются в разные стороны. Зрелищно и очень захватывающе; кроме того, подобных комб обещают несколько. Вообще обещают много всего. Например, говорят, что представленными в демке парой мечей, пистолетами и дробовиком (так любимый многими shotgun уже в строю) дело не ограничится. По мере прохождения наш герой сможет обзавестись целым арсеналом. Правда, пока сообщалось только о куче новых мечей со свойствами первоэлементов (молния, огонь и т.д.). Конечно, появление в такой игре BFG маловероятно, но что-то вроде огнемета быть просто обязано. Но самым грозным оружием является сам Dante, надеюсь, вы еще не забыли, что он только наполовину человек. Так вот, если специальная шкала заполнена, вы



ное одобрение в зале. Итак, "взяв" воображаемый меч в руки, Mikami-сан круговым движением снизу вверх подбросил такого же воображаемого врага в воздух, не забыв про озвучку. Сразу после этого в его руках "появились" пистолеты, и... "та-да-да-да", противник, все еще находившийся в полете, разлетался на куски. После такого представления у многих наверняка возникло острое желание попробовать все это в деле. Я был не исключением. На следующий день, отстояв небольшую очередь к одному из многочисленных стендов с игрой, я, наконец, получил желаемое. Но не все оказалось так просто. Нет, управлялся Dante просто великолепно, слушаясь каждого движения аналогового джойстика. Полная свобода действий, куда нажал, туда и пошел (забудьте о мерзких поворотах вокруг своей оси), за что отдельное спасибо разработчикам. Прекрасно работала самонаводка на врагов, как в старом добром Резиденте. Да и раскладка кнопок

**... "взяв" воображаемый меч в руки, Mikami-сан круговым движением снизу вверх подбросил воображаемого врага в воздух, не забыв про озвучку. Сразу после этого в его руках "появились" пистолеты, и...**



вольны превратить своего героя в настоящее исчадие ада, и тогда начинается настоящее избиение. Причем все еще зависит и от действий Dante в момент превращения. Так, находясь в прыжке, он становится летающим демоном, способным поражать врагов разрядами молний. Жаль только, что длится веселье лишь несколько десятков секунд. Под стать игровому процессу оказалась и графика. Не знаю, стоит ли рассказывать про прекрасную переданную гнетущую атмосферу заброшенного древнего замка с обвалившимися балюстрадами, обветшалыми стенами и старыми библиотеками, заваленными книгами. Это трудно передать словами. Наверное, половину решило правильно





подобранное, а главное работающее освещение. Дрожащие всполохи редких свечей и факелов лишь добавляли мрака, а не разгоняли его. Ну и, конечно, враги. Без ужасных, но в то же время добротнo слепленных врагов не сделать настоящего хита. В DMC их пока всего два вида: медленно передвигающиеся, но молниеносно атакующие демонические куклы-марионетки и призраки с женскими лицами, вооруженные огромными ножницами и способные проходить сквозь стены. Не скажу, что от их вида мне потом снились кошмары, но внимание к мелким и, казалось бы, незначительным деталям при создании их моделей меня приятно поразило. Призраки, как и положено, полупрозрачны, причем постоянно меняют



**То самое пистолетно-мечевое комбо, посмотрите, как великолепно работает освещение!**

ботчиков, паук вел себя как дома, ловко лавировал между колоннами, атаковал огнем, а чуть зазеваешься - прыгал сверху и... Короче, злой был босс, но, в отличие от более ранних созданий Сарсом'а, отнюдь не непобедимый. Одним словом, напел я тут игре дифирамбов, будто нет у нее ни одного недостатка. Отнюдь. Он есть, правда, пока только один, зато какой. Это наша старая, до боли знакомая по резидентам статичная камера. Игра вроде бы стала трехмерной, но от основной беды предков избавиться так и не смогла. Мало того, что так просто тяжело ориенти-



роваться, так еще и вид на происходящее выбирается не всегда самый удачный. Например, нормальная резидентовская ситуация с избиением врага, находящегося на "другом экране", встречается здесь тоже довольно часто. Это раздражало и удивляло многих, так что вполне можно надеяться, что непогрешимый Shinji Mikami все же заметит это мелкое упущение и предпримет что-нибудь по этому поводу.

Но, как бы там ни было, работы по DMC уже подходят к своему логическому концу. И сейчас, скорее всего, находятся на стадии зачистки тех самых "мелких упущений", которых, по словам все

**...2000 лет назад легендарный мечник поднял восстание в мире демонов. И, будучи демоном, он один смог победить целые армии и в конце концов пленил их императора Mundus'a.**

степень своей видимости. Но особенно мне запомнились нити, тянущиеся к ногам и рукам кукол и иногда возникающие в отблеске света. Ну и, без всякого сомнения, создатели Резидентов не забыли про лужи крови на полу и разлетающихся внутренностях поверженных врагов. Пожалуй, это все. Да, совсем забыл рассказать о боссе. На мою долю выпал огромный огненный паук, на скринах я еще видел и некую летающую образину (но на выставке все ограничивалось только арахнидами). Наиболее интересным, на мой взгляд, является то, что, кроме уже ставшего привычным великолепного графического исполнения (особенно хороши сцены огневых атак), этот восьминогий гад оказался наделен и нехилым для босса интеллектом. Последний бой происходил в огромном зале со множеством колон, а в таком сложном трехмерном помещении большим тварям свойственно путаться, а то и вовсе застревать в полигонах (игра же еще не готова). Но, к чести разра-



**Босс-паук – страшный противник, и обычные пистолеты здесь не помогут. Конечно, на выставке были такие ковбой-стрелки, но гораздо проще было бы показать монстру свое истинное лицо.**



того же Mikami, огромное множество. Сарсом же по вошедшей недавно в моду традиции собирается добавить демку игры к комплекту Resident Evil Code: Veronica X, готовящейся к выходу в сентябре. Так что фанаты серии и PlayStation вместе с вожделенной игрой получат и потенциальный хит ближайшего будущего. А Resident Evil 4 спокойно разрабатывается заново, вот только сможет ли он на равных тягаться с Onimusha II, первые скрины которой уже появились в сети?

**Михаил Разумкин**



ВЕСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ  
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ  
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.



В МАГАЗИНАХ  
И ЖУРНАЛЬНЫХ  
КИОСКАХ ГОРОДА

С ИЮЛЯ 2001

# СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛУБ",  
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU





# СКОРО

# Tony Hawk's Pro Skater 3

После того как на E3 Activision не ограничилась показом демонстрационного ролика, а еще представила демо-версию проекта, сомнений оставаться не может.

**Жанр:** sport/action

**Издатель/Разработчик:** Activision/Neversoft Entertainment

**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** ноябрь 2001

PlayStation 2

Tony Hawk's Pro Skater 3 обязательно станет тем, чем были первые две части игры: объектом поклонения для фанатов, предметом ядовитой зависти для конкурентов, недостижимым образцом для подражания и, в конце концов, просто очень хорошей игрой. Хотя все это мы уже проходили, тот факт, что THPS 3 реинкарнируется не только на PS2, но и на Gamescube, xBox и PSOne, снимает со счетов все претензии к разработчикам и издателю.

## Игра с признаками гениальности

Известно, что Neversoft Entertainment изначально разрабатывает THPS 3 специально для PS2 и только потом приступила к портированию проекта на другие платформы. Отсюда прослеживается четкая "заточенность" игры под консоль нового поколения, это заметно как в графике, так и в игровом процессе. Начнем, пожалуй, с последнего. Разработчики продолжают развивать наметившуюся в THPS 2 тенденцию превращения окружающей персонажей среды в активный элемент игрового процесса. В THPS степень интерактивности была почти нулевой, в сиквеле "приросла" ломающимися заборами и взлетающим вертолетом. Принципиальным нововведением в готовящемся релизе будет существование "настоящего" виртуального мира, в жизни которого игрок принимает непосредственное участие. Весь процесс игры будет проходить на открытых пространствах - на улицах реально существующих городов. При этом в THPS 3 все будет как в реальной жизни: т.е. присутствуют меняющиеся погодные условия, дорожное движение с "натуральными" ДТП, "живыми" пешеходами и даже "взаправдашними" стихийными бедствиями! Естественно, количество возможных игровых ситуаций, а значит положительных эмоций, резко возрастает. Ничего подобного мы еще не видели - это факт!

Разработчики продолжают развивать наметившуюся в THPS 2 тенденцию превращения окружающей персонажей среды в активный элемент игрового процесса.

Система выполнения трюков, прыжков, поворотов и всех прочих акробатических наворотов, образующих костяк игрового процесса THPS, фактически осталась прежней, за исключением появления одного нового маневра. С его помощью теоретически можно выполнить бесконечную серию комбинаций, не прерываясь даже при переходе с одной поверхности на другую и т.д. На практике это, конечно же, практически невозможно, главное - содержание адреналина в крови скакнуло вверх!

## Землетрясение в Лос-Анджелесе и канадские медведи

После E3 у нас появилась очень любопытная информация о некоторых локациях, которые были показаны в выставочной версии игры. Хит номер один - это, конечно же, Skater Island, легендарное место в американском городке Миддлтон, недалеко от Провиденса. Там находится самый большой скейт-парк на всем восточном побережье США, один из самых больших в мире. Здесь проводятся экстремальные международные соревнования 2000 Gravity Games. Знаменит своей огромной змеевидной трассой и множеством конструкций для скейтбордистов. Рио-де-Жанейро: роскошный мегаполис на морском берегу, дом родной знаменитого Боба Бернkvиста, мечта любого московского скейтера. Лос-Анджелес: это уже третье появление Го-



И вновь головокружительные трюки в исполнении культовых для многих персонажей!



рода ангелов в THPS. В этот раз в нем случится... (только спокойно) землетрясение прямо во время заезда! Канада: там холодно, много снега и бродят голодные медведи. Российского скейтера этим не проймешь. Токио: мы уже столько раз виртуально посетили этот прекрасный город, что в Японии можно уже и не ездить. Но на этот раз нас ждет что-то новенькое - маргинальные кварталы с железнодорожными задворками. То, что надо. Париж: узкие улочки с коварными поворотами, резкими спусками и подъемами - сломайте себе шею в романтической обстановке.



## Старые новые скейтеры. Только что с иголки

В официальном списке фигурируют 11+/-2 скейтера, причем подавляющее большинство - ветераны THPS 1&2. Новым героем стал Бэминем Марджера - прорайдер скейтборд-компании "Element", постоянный участник шоу MTV по кличке "Jackass", автор безумных скейтбордистских видео SKY и SKY2K. Тот еще перец. Теперь в режиме create-a-skater мужской шови-



струкций, которые живут своей симпатичной трехмерной жизнью. Увы, для PSOne особых роскошей не предвидится, хотя вполне возможно, что движок будет несколько модернизирован. А поскольку у Neversoft сил на первую соньку уже не осталось, то эту сверхсложную задачу они поручат студии Runecraft (Mat Hoffman's Pro BMX).

## "Скейтер Бэзил Сидорофф уделал" скейлера Кэт Петроффу"

Еще одним кардинальным нововведением (опять-таки только для PS2) станут режимы он-лайновой игры и игры через iLink. При игре через Сеть игроки могут свободно подключаться и выходить из игры. Коллективный скейтбординг всегда можно превратить в бескомпромиссное соревнование в акробатическом мастерстве, которое по агрессивности и динамизму происходящего рискует пере-



**Место интерактивных, но полностью пустых арен заняли настоящие городские кварталы с реальным (ну почти реальным) уличным движением и пешеходами.**

низм наконец-то побежден, и каждый желающий сможет создать не только Васю Сидорова, но и Катю Петрову. Новорожденному скейтеру нужно обязательно подобрать солнцезащитные очки розового цвета, мелированную прическу экстрамальной формы и какую-нибудь стильную татуировку. При минимальных усилиях воображения из любого Васи получится восходящая звезда зрелищного урбанистического экстремала Бэзил Сидорофф.

Кстати, о зрелищности. "Главная" версия, предназначенная для PS2, выглядит практически безупречно. Все скейтеры анимированы гладко и двигаются очень естественно. Приглядевшись, можно даже увидеть анимированные пальцы на руках (5 шт., как полагается). Neversoft Entertainment практически одолели главного врага: неестественность перехода от движения к выполнению трюка. Теперь все чисто, выстирано, накрахмалено и отутюжено. Бэкграунды детализированы с особой тщательностью и населены массой всяческих объектов и кон-

пасти в deathmatch а-ля FPS. А появляющиеся на экране после того, как один скейтер "уронил" другого, мессаджи, вроде "Скейтер А "уделал" скейлера Б", только накаляют обстановку. По всей видимости, у THPS 3 есть шанс превратиться в забаву планетарного масштаба.

## Скейтбординг - это философия

Эти строчки не предназначаются для тех, кто собирается покупать PS2 ради THPS 3. Такие ребята энд девчата могут сразу звонить в наш eShop и делать заказ. Я обращаюсь к здравомыслящей части читателей OPM. Если вы еще не поняли, что PS2 стоит покупать ради THPS 3, то пора это осознать. А то придется ограничиться приобретением версии для PSone, хотя я уверен, что и она окажется очень неслабым релизом.

Иван Напреенко

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

HandEra 330:  
Поворот на 90°

IBM Thinkpad X20

Sony Clie PEG-N710C  
Palm m500/m505



### Handera 330

- новейший представитель семейства КПК на платформе Palm всколыхнул своим появлением мир карманных компьютеров.

### Цветной Sony Clie

- настоящий подарок желающим быть на острие прогресса.

### IBM Thinkpad X20

- обзор новейшего суперпортативного ноутбука от IBM.

**А также:** премьера рубрики "Софт", последние новости из мира high-tech, финансовая информация, обзоры новейших Palm'ов, вся правда о GPRS, решение наиболее частых проблем КПК, ввод в строй первой сети третьего поколения.



# Syphon Filter 3



ние лидеров: Resident Evil 3, Metal Gear Solid, Syphon Filter 2, опять Resident Evil 3, снова Metal Gear Solid, обратно Syphon Filter 2 и так далее, и тому подобное... И как бы это не раздражало, факт остается фактом: и первая часть Syphon Filter, и на редкость успешный сиквел, продавшиеся общим тиражом 500+ тысяч копий, до сих пор признаются фанатами как одни из лучших игр в жанре action/adventure.

## Фильтруй сифон, или мойте руки перед едой

Понятное дело, что, когда на E3 SCE объявила о своем намерении в короткие сроки осчастливить человечество третьей частью Syphon Filter, это вызвало волну настоящей эйфории в среде восторженных почитателей. Syphon? Filter?! 3?! Для PSOne!!! Невероятно...



**Жанр:** action/adventure  
**Издатель/разработчик:** SCEE/Eidetic  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** сентябрь 2001

До сих пор не могу забыть, как на протяжении многих месяцев в нашем рейтинге "самых любимых игр" наблюдалось до одурения однообразное чередова-

Итак, Гэйд Logan и Лайн Ксинг снова в строю и воюют с жутким вирусом. Истина обнаружилась неожиданно: Агентство, на которое работали герои, не только "заложило" своих верных спецназовцев, но и оказалось замешанным в распространении и производстве штаммов злополучного "сифон фильтра"! В довершение всего у Логана и Ксиан не возникает сомнений, что в этом заговоре мирового значения замешан некий Человек в Тени...

## Доктор, дайте мне таблеток от жадности...

"Только побольше, побольше" - похоже, что примерно под таким девизом студия Eidetic разрабатывала свой проект. Всего стало больше. Оружие: приросло немереным количеством реалистичных образцов всевозможных смертоносных "инструмен-



# Jak and Daxter: The Precursor Legacy



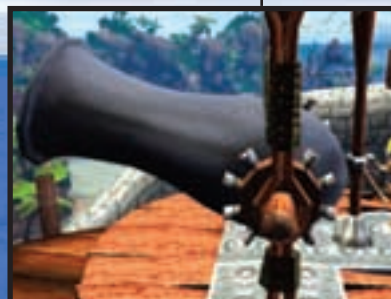
**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:** SCEE/Naughty Dog  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** зима 2001

Naughty Dog, всем известные создатели Crash Bandicoot, представили на E3 свой новый проект Jak and Daxter: The Precursor Legacy. Что интересно, после выставки эту игру относили к самым перспективным образцам продукции для PlayStation 2 даже те, кто ни за какие коврижки не сделал бы это раньше.

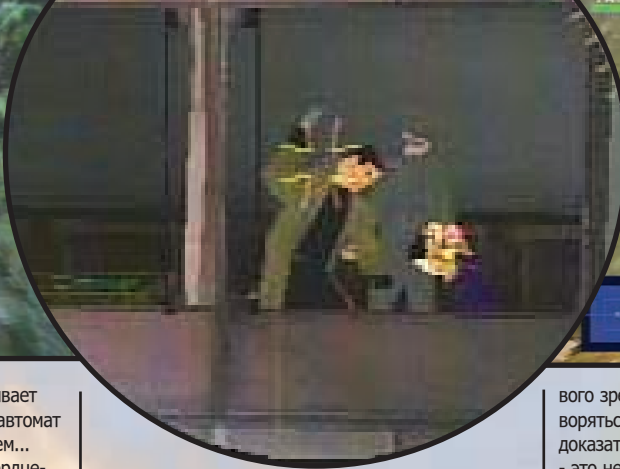
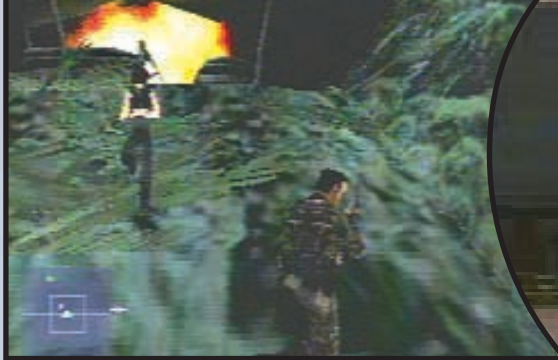
Внешне Jak and Daxter явно напоминает очередную игру из серии Crash. Почерк Naughty Dog за-

метен практически во всем, и я даже готов спорить, что по старой доброй традиции и эту игрушечку разработчики тестируют на несчастных детях. Впрочем, переживания несчастных созданий, вынужденных играть в сырое и недоработанное безобразие, нас волнуют мало. Они там могут хоть все передохнуть в результате своего каторжного труда - главное, чтобы из Jak and Daxter получился толк. И прошедшая E3 нам наглядно подтвердила, что создатели рыжего зверя работают в верном направлении.

Итак, как могли бы догадаться даже слабоумные, ваяют Jak and Daxter на проверенном фундаменте трехмерного платформера. Игра поначалу и выглядит как типичный представитель жанра. Да и







тов" - штурмовая винтовка Steyr AUG (пробивает стены!), мощный пистолет Desert Eagle, автомат Skorpio, мины с дистанционным взрывателем... Разнообразные гаджеты: нас ждут сенсор сердцебиения (!), подствольный фонарь, штука-чтобы-смотреть-сквозь-стены... Приготовлены новые игровые режимы: deathmatch ("салки" - tag/"прятки" - scavenger hunt/снайперская практика/cooperative для двоих), мини-игры (побег/боевое дежурство/защита укрепления/миссии на уничтожение личного состава, определенного объекта или определенного



персонажа) и бонус-миссии, в которых события первых двух игр предстают совсем в другом свете... Естественно, готовы новые локации (в общей сложности больше 18 штук): итальянские деревеньки, дикие горы Афганистана, Токио, Панама, джунгли Коста-Рики, роскошные яхты, морг (гмм...) и Сенат США. Все эти приятные во всех отношениях места щедро заселены умными врагами с функцией боко-

**Все эти приятные во всех отношениях места щедро заселены умными врагами с функцией бокового зрения, умеющими еще и притворяться мертвыми...**

вого зрения. Плюс ко всему супостаты умеют притворяться мертвыми и вообще всячески стараются доказать, что крутой спецназовский action/adventure - это не обязательно MGS 2! Само собой, нам клятвенно обещана немного улучшенная графика, десятки реалистично анимированных NPC, несколько новых "живых" движений для главных героев, обучавшаяся в Кембридже камера и все прелести Dual Shock-a. Не знаю почему, но мне хочется им верить.

### Третье пришествие?

Учитывая острый дефицит качественных action/adventure игр для PSOne, SF 3 может действительно стать глотком свежего воздуха для изголодавшихся фанатов. Успех первых частей подтверждает: в Eidetic умеют делать игры с насыщенным разносторонним геймплеем, в котором сочетаются и шпионская "таинственность", и безудержный спецназовский драйв...

**Напреенко Иван**



**Наиболее непонятный на данный момент промах — это полное отсутствие теней.**

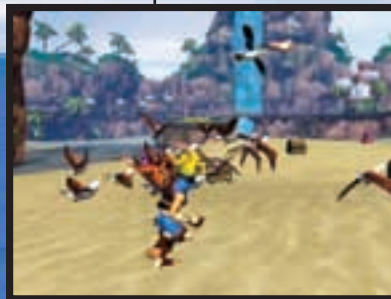
играется согласно всем канонам. Фактически освоиться с игрой можно в течение пяти секунд, настолько все привычно, интуитивно и не требует ни малейшей адаптации. Вы, можно сказать, проваливаетесь Crash Bandicoot, все настолько просто и понятно. Другое дело, что, в отличие от своих предшественников (права на которых принадлежат отнюдь не их создателям), Jak and Daxter не

**Jak and Daxter играется согласно всем канонам. Фактически освоиться с игрой можно в течение пяти секунд, настолько все привычно, интуитивно и не требует ни малейшей адаптации.**

относится к платформеру класса "стой прямо, беги вперед". Naughty Dog решили немного удариться, если хотите, в нечто, отдаленно напоминающее авантюризм, и сделать все, как у взрослых. Мол, чтобы продукт вспоминали как масштабный, а не как очередную прыг-скок-фигульку. Выразилось это, в общем-то, в том, что разработчики наваяли здоровенный мир, в котором все действие и будет разворачиваться. То есть деление на уровни, локации и все такое прочее оказывается достаточно условным. Практически всегда можно (и не исключено, что нужно) вернуться к уже пройденным однажды местечкам со всеми вытекающими отсюда последствиями. Не говоря уже о том, что действие Jak and Daxter разворачивается на неслабых размеров острове, а потому, находясь на какой-нибудь возвышенности, вполне можно увидеть другие локации и, вероятно, даже туда чуть ли не сходу попасть.

Что касается графической части игры, то она, прямо скажем, впечатляет, как и все остальное. Особенно хороша анимация персонажей, да и все их окружение вообще смотрится более чем достойно. Единственной проблемой на данном этапе разработки является отсутствие теней у объектов. Выглядит это весьма своеобразно, но все понимают, что это явление временное, и вскоре эта проблема успешно разрешится. В конце концов, это же не Traveller's Tales какие-нибудь игру клепают. Те кадры оставили бы все как есть. Они это могут. Здесь же все серьезно, да и Sony, если что, сразу по мозгам даст. Вот мы и имеем в лице Jak and Daxter: The Precursor Legacy, пожалуй, самый любопытный продукт в своем жанре из тех, что мы сможем в ближайшее время увидеть на PlayStation 2.

**Александр Щербаков**





# Legacy of Kain: Blood Omen 2

**Жанр:** 3D action/adventure  
**Издатель/разработчик:**  
Eidos/Crystal Dynamics  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** декабрь 2001

PlayStation 2

Нет в мире такого человека, который бы хоть раз не задумывался о жизни после смерти. Что скрывается за той невидимой гранью, которую суждено перескочить каждому существу, живущему на земле?.. Истории о вампирах уходят корнями в далекое прошлое. Раньше упоминания о созданиях, так любящих теплую кровь, подгоняли людей обвешивать себя гроздьями чеснока и собирать в подвалах осиновые колья. Теперь в эти байки мало кто верит, но все мы с интересом прилипаем к телевизору во время показа очередной интерпретации "Графа Дракулы". Выводы напрашиваются сами собой. Вампиры, дети ночи, являются прямым доказательством того, что жизнь после смерти все-таки существует. Пускай никто и никогда их не видел - это не главное. Важно то, что человек создал страшную, но красивую историю, в которую в глубине души продолжает верить, и именно эта история поддерживает хрупкую надежду на вечную жизнь и прогоняет преследующий человечество страх. Страх смерти... Blood Omen 2 - один из маленьких кусочков такой истории. Действие продолжает сюжетную линию первой части и начинается задолго до событий, разворачивающихся в Soul Reaver 2. Лорд вампиров Каин, поверженный в финальной битве лидером общества Seraphin, впадает в летаргический сон и просыпается спустя четыре сотни лет. Многое изме-

нилось, но только не цель главного героя: желание править землями Носгота по-прежнему не дает ему покоя. Путь к победе будет нелегким: соплеменники Каина либо убиты, либо вступили в ряды Seraphin. В роли неуловимого мстителя игроку предстоит отыскать потерянный магический меч Soul Reaver, выследить предателей и, уничтожая их одного за другим, буквально кровью проложить себе дорогу к успеху.

По заявлению издателя, продолжение Blood Omen является смесью action/combat с видом от третьего лица. Основной упор делается именно на боевую составляющую, поэтому элементы adventure, также присутствующие в игре, сидят и тихо молчат в тряпочку. В этом отношении BO2 кардинально отличается от SR2, по большей части ориентированного на решение головоломок и исследование окружающего мира. Проект, носящий имя "Кровавое предзнаменование", должен оправдывать свое название. И, поверьте, он его оправдает: крови будет действительно много. Искусством убивать Каин владеет в совершенстве. В игре ожидается более

десяти видов смертоносных игрушек: различные мечи, секиры, посохи и кинжалы. Каждое оружие будет обладать определенными характеристиками, влияющими на скорость атаки и наносимые повреждения. Предусмотрено множество способов, позволяющих расправляться с врагами быстро и болезненно: всевозможные неблокируемые удары, специальные движения и комбо-связки, плюс finishing moves - спецприемы, помогающие красиво до-



Очевидно, кроме постоянного кровопролития в новом творении Crystal Dynamics найдется местечко и для небольших ролевых элементов, вроде стандартных расспросов в баре.



бивать поверженного соперника. Любители подобного рода развлечений заерзают на стуле от нетерпения еще больше, когда узнают, что на каждый вид оружия приходится по два таких приема. Если же по какой-то причине оружия поблизости не оказалось, оппонента всегда можно задушить. Не стоит забывать, что наш герой все-таки вампир, который не в состоянии прожить без той самой теплой красной жидкости, коей раненые противники неосмотрительно забрызгивают окружающую обстановку. После победы над врагом Каину никто не запретит отхлебнуть из жертвы пару литров крови, чтобы восстановить потраченные в бою силы. В это время камера постарается продемонстрировать самые удачные ракурсы, превращая процесс

прыжок, как ясно из названия, позволяющий вампиру махать с крыши на крышу не хуже какого-нибудь Бэтмена. И, наконец, последним аккордом следует force blast, призванный сносить любые препятствия, блокирующие путь. Как видите, все скиллы играют важную роль, помогая Каину выжить в неприветливом человеческом мире. Действие начинается в мрачном городе Меридиан, столице Носгота. Жители Меридиана в качестве энергии используют магические печати, на силе которых держится все - от машин на заводах до специальных барьеров, через которые не может проникнуть ни один вампир. Путешествуя по городу, вы заметите, что граждане на улицах не стоят столбом, ожидая неизвестно чего. Разработчики постарались



**Все замерло в ожидании очередной кровавой разборки, и дубинка в руке не спасет несчастного.**



тльмен, переждать разборку в сторонке. Выяснение отношений между аборигенами, имеющими диаметрально противоположные взгляды на одни и те же вещи, - идея не новая, но способная доставить игроку массу удовольствия, позволив ему ненадолго передохнуть от передрыг, побыв в качестве зрителя, а не участника. Естественно, обещается продвинутый искусственный интеллект, способный за пять секунд придумать вторую таблицу Менделеева. И, конечно же, красивая, умопомрачительная, сногшибательная графика. Что ж, поживем - увидим. Несмотря на то, что река времени, неумолимо несущая Blood Omen 2 к моменту релиза, плавно свернула в русло 3D action, изрядно оттесяив назад все



**Каин крупным планом, я бы не назвал это зрелище захватывающим. Модель бесспорно качественная, но полигонов явно маловато. Вообще все очень напоминает Soul Reaver II.**

обеденного перерыва в чертовски красивое, но жутковатое шоу.

Теперь немного отделимся от кулинарной темы и поговорим о других не менее важных умениях Каина, которых насчитывается целых шесть. Поначалу вампиру будет доступна лишь половина из них: невидимость, уже знакомая нам способность пить кровь и так называемый "silent glide". С первым все понятно, скрывающаяся же за номером три вещьца позволит Каину, словно кошке, мягко и бесшумно сваливаться с опасной высоты, не привлекая внимания посторонних. Со временем игрок получит доступ к умению charm, пожалуй, самому интересному из всех представленных. Как пример можно привести случай, когда Каин оказывается запертым в камере. Для того чтобы освободиться, придется вселиться в ближайшего человека и, контролируя



Основной упор делается именно на боевую составляющую, поэтому элементы adventure, также присутствующие в игре, сидят и тихо молчат в тряпочку. В этом отношении BO2 кардинально отличается от SR2

вдохнуть в них хоть немного энтузиазма, и теперь люди прогуливаются, здороваются друг с другом при встрече, беседуют, обсуждая последние новости, и вообще стараются всячески изображать бурную жизнедеятельность. Одним словом, существуют, пытаясь взаимодействовать с окружающим их миром. Этим иногда грех не воспользоваться. Если обстановка позволяет, Каин на досуге может сразить воров со стражниками, а сам, как истинный джен-

прочие "элементы", игра по-прежнему имеет право гордиться своей сюжетной линией. Создатели говорят, что они хотят показать внутренний мир Каина, открыть перед нами его переживания, мысли и чувства. Вполне может оказаться, что не такой уж он и плохой, этот "плохой парень", а BO2 - все та же интересная игра. Красивая, атмосферная и кровавая...

**Леонарда Ф.**



его движения, открыть решетку. Следующим в списке умений следует superjump, то есть супер-





# Disney's Atlantis: the Lost Empire

**Жанр:** 3D action/adventure  
**Издатель/разработчик:** SCEE/Eurocom  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** сентябрь 2001г.

Этой осенью в Европе должна состояться премьера новой нетленки студии Диснея - Atlantis: the Lost Empire. Проект достаточно амбициозный, как, впрочем, и большинство работ студии. К делу подошли творчески, с размахом.

Для большей реалистичности, дизайнеры даже разработали письменность и язык древней Атлантиды. Впрочем, это детали. Куда интереснее тот факт, что Atlantis одна из немногих работ Диснея получившая прокатный рейтинг - PG. Что указывает, на какое-то, но присутствие насилия в фильме. Смелый ход для компании традиционно снимающей семейные картины и идеальная почва для создания боевика по мотивам. Разработкой игры по заказу Disney Interactive занимается компания Eurocom, а выйти the Lost Empire должна в сентябре, одновременно с европейской премьерой мультфильма. Все начинается с находки дневника некоего Шеперда (Shepherd), подробно описывающего путь к затерянному городу - Атлантиде. Пятеро искателей приключений, среди которых главный герой - Мило Тхатч (Milo Thatch), отправляются на



*Пока Atlantis выглядит как классическая Adventure с редкими вкраплениями других жанров.*

# Maximo: Ghosts to Glory

**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:** Capcom  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** ноябрь 2001

PlayStation 2

Несмотря на то, что Capcom старательно впаривает нам, что Maximo: Ghosts to Glory на самом деле никакой не сиквел легендарных Ghosts 'N Goblins и Ghouls 'N Ghosts, а всего-навсего продукт, инспирированный капкомовской классикой, мы-то правду знаем.

А заключается она в том, что Maximo является своеобразным римейком старых хитов, перенесенным в полное 3D, причем, надо сказать, римейком просто чудовым, что стало очевидно во время прошедшей Е3. Это мощнейший action, без каких-либо особенных псевдоадвенчурных заморочек, выполненный в до боли знакомой стилистике и навевающий массу воспоминаний у тех, кто застал времена NES и SNES.

Лично я на всю жизнь запомню восьмимбитные Ghosts 'N Goblins, игровая заставка которых до сих

пор заставляет трястись ребра от смеха. Кто знает - тот поймет. Помните: ночь, рыцарь вместе со своей возлюбленной, по совместительству принцессой, сидит и отдыхает на травке на фоне невероятно живописного пейзажа, представляющего собой... старое кладбище! Причем во время этого... ммм... свидания на нашем благородном воине из одежды присутствуют только трусы! Картину

невероятного трэшевого (от слова trash, а не thrash, как могут подумать иные любители музыки) угара дополняет вылетающий из-за кустов монстрик, в соответствии с традицией похищающий прекрасную пискселизованную даму и уволаскивающий ее в сторону мрачного замка. Впрочем, отвлечемся от дней давно прошедших, а то меня сейчас потянет еще вспоминать, что я







поиски. Ведомая древней рукописью пятерки, бесстрашно спускается в пучину океана. Таинственный город, страшных монстров и смертельные опасности, живописуемые пресс-релизом, мы оставим в стороне. Важно лишь то, что Атлантиду герои найдут, со всеми ее загадками и сокровищами, и здесь их ждет главное испытание - испытание алчностью. Один из пятерки, не устояв перед обаянием желтого металла, решает прибрать к рукам Империю и, как водится, не остановится не перед чем на пути к своей цели.

Игровой мир будет полностью трехмерным, с полной же свободой перемещения. Eurocom клянется, что графику такого уровня мы еще не видели, во что, откровенно говоря, верится с трудом.

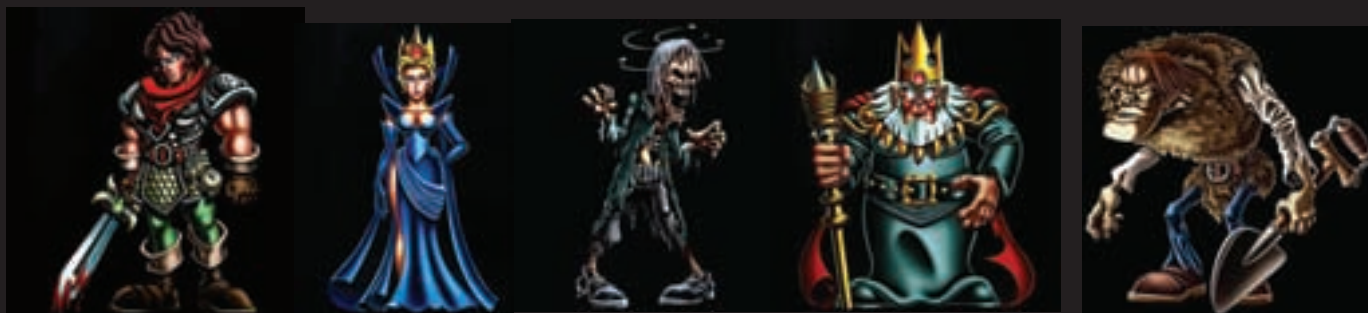


Даже, если это повлечет за собой полное уничтожение Атлантиды. Оставшаяся четверка, объединяет силы с принцессой атлантов Кидой (Kida), чтобы остановить не в меру амбициозного бывшего товарища и спасти город от грозящего ему извержения вулкана.

Игровой мир будет полностью трехмерным, с полной же свободой перемещения (в пределах разумного, естественно). Eurocom клянется, что графику такого уровня мы еще не видели, во что, откровенно говоря, верится с трудом. А вот в то, что уровни игры будут сделаны "по мотивам", где-то ближе, где-то более вольно следуя дизайну одноименного мультфильма - сомневаться не приходится. В the Lost Empire пять подконтрольных игроку персонажей, что как говорят, даст нам "целых пять игр, вместо одной". Не знаю как это будет реализовано (отдельное

приключение для каждого, или как-либо иначе), но переключаться между героями можно будет в любой момент. И это будет играть немаловажную роль в процессе прохождения, поскольку каждый персонаж обладает уникальным набором умений и приспособлений, необходимых для выживания в потерянной империи. Среди других развлечений обещают машины - летающие и подводные. На их использовании будет построено несколько уровней будущей игры. Ну и, что вполне естественно, Eurocom собираются напихивать игру массой всевозможных штук (смертоносных и не очень), плодами утерянной технологии Атлантиды... Вот так.

**Заслуженный диснеевед ОРМ,  
Алексей Ковалев.  
<happosai@mail.ru>**



Дизайнером персонажей Maximo стал Susumu Matsushita — художник, ответственный за все обложки журнала Weekly Famitsu.

впервые это дело увидел еще, кажется, на Sinclair и так далее, тому подобное. Этим я вас загружу как-нибудь в другой раз. А сейчас все сжато и предельно информативно, насколько это вообще возможно в случаях, когда превьюшки пишу я. Итак, как и раньше, главный герой Maximo по ходу игры меняет доспехи. А это значит, что порой он вообще будет бродить без них, сверкая трусами



ми в крапинку. Кроме этого, ожидается немалое количество разнообразных роуер-уп'ов, под которые даже отведут несколько слотов. То есть, фактически, на нашего отважного бойца можно повесить некоторое ограниченное количество вооружений и артефактов. Плюс ко всему, во время своих сражений с разнообразной нечистью (это обязательные противники в такой игре) совсем нелишним окажутся поиски могилок, из которых извлекаются неупокоенные души, которые впоследствии по бартеру отдаются Reaper'у (западный аналог старухи с косой), снабжающему вас дополнительными жизнями. Любопытный ход, хотя суть от этого не меняется - все это обычно

...как и раньше, главный герой по ходу игры меняет доспехи. А это значит, что порой он вообще будет бродить, сверкая трусами в крапинку.

венные предметы сбора, необходимые любому 3D-платформеру. Будут еще, кстати, еще и всякие монетки и тому подобные фигурки. Особенными поисками этого добра, правда, заниматься вам не придется, так как, повторюсь, Maximo, по всей вероятности, окажется прямой как рельса. Надеюсь только, что не такой крышесносяще сложной, как те самые Ghosts 'N Goblins. Из любопытных фактов стоит отметить и то, что разрабатывается Maximo штатовской командой Carcom Digital Studios, а вот за дизайн персонажей отвечает Susumu Matsushita, художник, сотрудничающий с Weekly Famitsu. Ну а звуковым рядом игры занимается не нуждающийся в дополнительном представлении Tommy Tallarico. Короче, можете быть уверены, о Maximo вы услышите еще не один раз. Тем более, что Carcom, похоже, планирует сделать из всего этого безобразия целую новую игровую серию, с помощью которой очень удобно наживаться на несчастных потребителях.

**Александр Щербаков**





# Kingdom Hearts

**Жанр:** RPG

**Издатель/Разработчик:** Squaresoft/Squaresoft

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** весна 2002 г.

PlayStation-2

Square выпускает новую РПГ - удивительно? Нет. Square - выпускает новую РПГ для PlayStation2 - необычно? Тоже нет. Square - выпускает новую РПГ совместно с Disney - поражены? Не особо. Главные герои в РПГ, которую выпускает Square совместно с Disney, - Микки Маус, Дональд и Гуфи! Ну как? Правильно, это уже ни в какие ворота. Все мы давно уже привыкли к своеобразному ходу мысли японцев, однако такого я от Square, признаться, не ожидал (и не только я, думаю). И, вместе с тем, именно благодаря столь неожиданному смещению двух КУЛЬТур - Kingdom Hearts вызывает у меня неподдельный интерес.

## Куда катится этот мир?

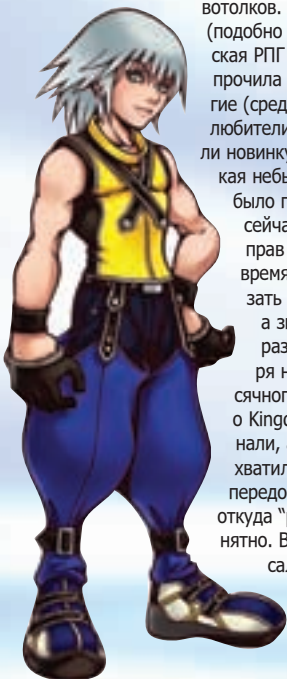
Анонсированная на PlayStation Festival в феврале прошлого года Kingdom Hearts вызвала массу криво толков. Часть поклонников компании (подобно мне считающих, что японская РПГ должна быть японской) - прочила игре бесславный крах. Другие (среди поклонников Square есть и любители Диснея), наоборот, встретили новинку криками восторга, предвещая небывалый успех. Третьим же было просто наплевать, но речь сейчас не об этом. Кто окажется прав в конечном итоге - покажет время. Определенно можно сказать только одно - игру заметили, а значит Square в очередной раз добилась своего. И несмотря на то, что с февраля двухтысячного года за пределами студии о Kingdom Hearts даже не вспоминали, анонса на прошедшей Е3 хватило, чтобы вновь оказаться в передовицах новостей. В принципе, откуда "растут ноги" у проекта - понятно. В Японии, как ни парадоксально, Дисней весьма популярен, а в Штатах у компании вообще культовый статус, так что сотрудни-

чество двух гигантов имеет все шансы на успех. Более того, оценивая средства, затраченные на разработку, игра просто обязана быть успешной. Работа над Kingdom Hearts ведется больше двух лет командой из ста с лишним человек при непосредственном участии студии Уолт Дисней. Размах небывалый даже для Square. Американцы, со своей стороны, предоставили японским партнерам права на использование популярных героев, японцы же отвечают за ту часть, которая делает игру собственно РПГ. Square бросила на разработку элитные силы из команд, работавших над Parasite Eve и Final Fantasy. В частности, музыку к игре пишет Ёко Симомура (Yoko Shimomura), а режиссировать игру и работать над дизайном будет Тэтсуя Номура (Tetsuya Nomura) - главный художник Final Fantasy-VIII. Он же, кстати, отвечает за недиснеевских героев игры, коих пока анонсировано трое: главный герой Сора (Sora) и его друзья - Рик

(Riku) и Кайри (Kairi). Причем, несмотря на явно японский дизайн, в прессе троицу называют не иначе как - "new Disney's characters" ("новые Диснеевские герои"). Хотя, на мой неискушенный взгляд, к Диснею они имеют отношение не больше, чем Капитан Врунгель к Сэйлор Мун.

## Вся королевская рать

Ключевая фигура сюжета - Сора, пятнадцатилетний оболтус без определенных занятий. В один прекрасный момент жизнь его переворачивается вверх тормашками - вместе с домом, окрестностями и родными. Как все-таки хорошо у нас в России. Ну, перевернулась и перевернулась, все ясно - "вечеринка у Деда на даче, гуляет весь район..." и т.д. У японцев все куда сложнее, ужасающая буря - это вам не шутки! Итак, буря беснуется на родном острове Сора - Дэстини (Destiny Island).



*Видеть в одной команде типичного Square'овского героя и Дональда Дака, на самом деле очень непривычно. Как-то не стыкуются они ни у нас в голове, ни в самой суперигре.*





Итак, Сора отправляется на поиски пропавших, а в это время... Придворный волшебник Дональд и капитан королевской стражи Гуфи сбились с ног, разыскивая пропавшего короля Микки.

Впрочем, никто не погиб, что хорошо, вот только никак не найдутся двое закадычных друзей - Рикку и Кайри. И глупому ясно - дело здесь нечисто, иначе это была бы не РПГ. Итак, Сора отправляется на поиски пропавших, а в это время... Придворный волшебник Дональд и капитан королевской стражи Гуфи сбились с ног, разыскивая пропавшего короля Микки. Вышел, понимаешь, погулять и не вернулся. Весь замок Дисней (Disney Castle) на ушах. В поисках пропавших герои сталкиваются друг с другом. Понятно, чисто случайно, ведь мир тесен. Ну, ясное дело - ты ищешь, мы ищем, будем искать вместе. Команда собралась. Так вот, какой из всего этого можно сделать вывод? Самый элементарный: за всем этим кто-то стоит. Иначе - никак, в наше время просто так даже кошки не пропадают. Козни обитателям игрового мира строит бессердечная раса пришельцев из соседнего измерения - heartless. Так как сердца у пришельцев нет (в буквальном смысле), то им не ос-



*Вам ничего эта игра не напоминает? По нашему мнению все это очень походит на какой-то новый Chrono Cross, только совсем уже детский и с Диснеевскими героями...*

тается ничего другого, кроме как устраивать бури и похищать друзей и микки маусов. Причем, цель у них самая что ни на есть трогательная и добрая. Пришельцы ищут "чистые и невинные сердца" (ой, слышал я это где-то, точно слышал). Зачем? Это не ко мне - это к Square. Однако в одиночку такое не проверить, ясно и младенцу, и heartless ищут контакта с местными злодеями. Точно известно, что руку помощи пришельцам протянули: Джафар (Jafar - Aladdin), Клэйтон (Clayton - Tarzan) и Урсула (Ursula - the Little Mermaid). Остальные, до поры до времени, затаились. Чтобы остановить пришельцев троиче Сора, Дональд и Гуфи придется совершить путешествие по дюжине различных миров. Так уж принято в этих японских РПГ.

## И что?

Да ничего! Сказать, какой будет сама игра, сейчас сложно. Предполагается, что Kingdom Hearts будет традиционной РПГ, в стиле Square. Что, если задуматься, не говорит ровным счетом ничего. Официальные лица компании ловко уходят от вопросов об игровом процессе, однако известно, что персонажи будут иметь среди характеристик два классических параметра - HP (здоровье) и MP (магия). Отображаются эти характеристики в виде графической шкалы, без каких-либо цифр, что выглядит немного по аркадному. Однако менюшки Fight, Magic и Item безошибочно указывают на



классическое, пошаговое строение боевой системы. Кстати, среди магии, используемой Сора, есть давно знакомые и любимые Square заклинания - Fire, Blizzard, Thunder и т.д. Любопытная преемственность. Среди анонсированных миров Kingdom Hearts - Aladdin, Tarzan, Peter Pan, Pinocchio и the Little Mermaid. Причем, как обещают, из мира в мир костюмы и внешний вид героев (подразумеваются Гуфи и Дональд) будут меняться, и это достаточно любопытно, хотя и не ново. Что ж, посмотрим, что из всего этого выйдет. Viva el Disney! Viva el Square!

**Заслуженный диснеевед ОРМ,  
Алексей Ковалев.  
<happosai@mail.ru>**





# Spider-Man 2 Enter: Electro



**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:** Activision/Vicarious Visions  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** сентябрь 2001

Кто бы мог подумать, что такое количество геймеров по всей планете просто обожает ползать по стенам и стрелять липкой паутиной! Пускай я не люблю марвеловские комиксы, не держу дома ручных тарантулов и, в общем-то, совершенно безразличен к судьбе Питера Паркера, Spider-Man от Neversoft Entertainment доставила мне немало приятных часов, проведенных на крышах Нью-Йорка в обличии сине-красного мушкетера. Activision готовит очередное возвращение гуттаперчевого фрика на PSOne - Spider-Man 2 Enter: Electro должен появиться уже в сентябре!

## Почувствуй себя пауком!

И вновь загруженная Neversoft скинула уже не интересные ее проекты на других. Но, несмотря на смену разработчика, доподлинно известно, что движок игры останется практически без изменений. Расстраиваться не стоит: напомним,

что весьма недурственный энжайн Spider-Man в свою очередь позаимствован у THPS! Игровой процесс поменяет обертку и сюжетные перипетии, добавит несколько новых движений для спайдермена, в то время как начинка останется прежней: мультипликационный экшн, паутина-шмаутина, ползание по стенам и прочим вертикальным поверхностям - одним словом нор-



# Twisted Metal: Black



**Жанр:** action  
**Издатель/разработчик:** SCEE/Incognito Studios  
**Количество игроков:** 1-4  
**Дата выхода:** июль 2001

PlayStation 2

Игры из серии Twisted Metal нравились людям особого склада. Тем, кому по душе приходилась постапокалиптическая машинная резня со всеми вытекающими отсюда мрачностью и жестокостью, были от релизов Incognito Studios в восторге. Для таких геймеров новый Twisted Metal: Black - настоящий, еще теплый, сочащийся парной кровью хит.

## Параноя на краю тотальной анархии

Официальный "е-тришный" пресс-релиз начинается словами: "В каждом из нас скрывается запертое глубоко в голове сумасшествие. Погружение во тьму открывает безумие, где на краю тотальной анархии нависает тревожная тишина. Есть только один выход... Twisted Metal: Black". Очень глупо, очень пафосно, но общую идею авторов иллюстрирует наглядно. На этот раз смертоубийственные гонки вновь инициированы негодяем Калипсо, вернувшимся, чтобы навести разрушение и всеобщий шухер. Отличаясь незаурядной, но весьма односторонней фантазией, мерзавец набрал команду маньяков-убийц из психушки, усадил их в шизофренически изощренные средства передвижения, вооружил всевозможным ОМП (оружие массового поражения) и отправил "покататься". Разработчики обещают, что по ходу игры мы будем знать историю болезни каждого персонажа и досконально разбираться, у кого какая obsessia, у кого параноя, у кого циклотимия, а у кого острый маниакально-депрессивный психоз.

## Ближе к мясу

PS2 есть PS2, а хорошие программистские навыки есть хорошие программистские навыки. ТМ: Black выглядит чертовски зрелищно: несмотря на "естественную" смену времени суток и погодных условий с соответствующими изменениями освещения, "живое" дорожное движение и всяких разных пешеходов, красивые огненные и световые спецэффекты и сложнотекстурированные модели машин, игра демонстрирует очень резвый framerate даже на сплит-экране для четырех игроков. Нагоняющим деп-



Одно из достоинств игры - зубодробительный multiplayer с возможностью настройки splitscreen.





мальные будни Человека-Паука. Кстати говоря, на этот раз заварушку начал негодяй по имени Электро и банда его приспешников. Естественно, в игре будут задействованы классические персонажи комиксов, как это было в Spider-Man.

## Тушите пожары паутиной

Ощутимым новшеством в геймплее, насколько можно судить по демке, показанной на Е3, будет "повышенное содержание" всевозможных пазлов и головоломок. Степень интерактивности окружающей среды также вырастет, так что игроку придется уделять больше внимания окружающим предметам и возможностям их использования не по назначению на благо человечества. Например, если во время защиты банка от грабителей начнется пожар, то потушить огонь нужно будет при помощи пожарно-

го крана. Пробраться сквозь бушующее пламя небезопасно, так что единственным выходом окажется применить незаменимую паутину. Аналогичная ситуация складывалась еще в од-

ном моменте демки, когда, после разборки с уличными хулиганами, пришлось спасти жителей окрестных домов от начиненной взрывчаткой машины. Не укусы Питера Паркера в отро-

...начинка останется прежней: мультипликационный экшн, паутина-шмаутина, ползание по стенам и прочим вертикальным поверхностям - одним словом нормальные будни Человека-Паука.



ческие годы радиоактивный паук, он бы ни за что не справился...

По словам Activision, специалисты компании внимательно прислушивались к мнению поклонников. В результате стало больше тренировочных уровней, место действия стало в принципе разнообразней, а схема управления и работа камера остались практически без изменений. Учитывая, что в Spider-Man к ним и так было трудно привыкнуть, можно считать этот вариант вполне приемлемым. Так или иначе, у разработчиков еще осталась масса времени, чтобы навести марафет и пофиксить баги.

## Арахномания

Очень вероятно, что этой осенью у нас в домах заведется очень славный паучок-боевичок, ничем не уступающий своему предшественнику, но и ничем кардинально новым от него не отличающийся. Всем, кому еще не надоел Спайдермэн как явление, настоятельно рекомендую запомнить название Spider-Man 2 Enter: Electro.

Иван Напреенко



"...Погружение во тьму открывает безумие, где на краю тотальной анархии надвигается тревожная тишина. Есть только один выход... Twisted Metal: Black"



рессию и безнадёгу уровням присуща высокая степень интерактивности, и это вполне понятно, если учитывать, что деструкция и жестокость только приветствуются.

Судя по тому, что для single-player заготовлены восемь с бонусными копейками арен, а в multiplayer их доступно более двадцати, авторы в значительной степени позиционируют свой проект как многопользовательское мочиловое. Наличие таких режимов, как Pure Death Mode, Endurance Mode и Co-op Mode, практически подкрепляют это замечание.

Любопытно, каким путем пошли разработчики, пытаясь внести в тотальный массакр элемент тактики. Нет, стратегическое мышление игрока теперь не ограничивается исключительно выбором оружия. Все 14 средств передвижения характеризуются улучшенной физической моделью поведения, с определенными динамическими особенностями

ми, свойственными каждой модели. Учитывая изменения, затронувшие систему управления и AI, можно сделать вывод, что игровой процесс не ограничится бездумной пальбой по всему, что еще пока движется или уже перестало.

## Черный покоренный металл

Хрустя костям, серия Twisted Metal скользкими от крови колесами переехала по телам поклонников на консоль нового поколения. Делать окончательные выводы еще рановато, но с большой долей уверенности можно сказать: кто не прочь покопаться в собственной душе на предмет наличия там какого-нибудь безумия, настоятельно рекомендуется ТМ: Black.

Иван Напреенко







Практически такой же сценой начиналась история в *Final Fantasy Tactics*.

по имени Сарнус (Sarnus). Заручившись поддержкой сильнейшей из хосигами - божественной Эльвиллы (Elvilla), - Сарнус много дней и ночей сражался с Виллой. Темный правитель был сражен, воцарился мир, однако следы Марсельвы в хаосе битвы затерялись... Прошло несколько столетий, Иксия пала под гнетом истории, и мир делит между собой три главные силы: непревзойденные оружейники - восточное королевство Геральд (Gerauld), потомки иксианцев и владыки запада - королевство Найтвелд (Nightweld) и управляемая военной диктатурой Валамианская империя (Valamia). Валамианцы, одержимые поиском манатита (manatit) - уникального материала, из которого изготавливают Coinfeign - особый артефакт, по форме напоминающий монету и позволяющий пользоваться силами хосигами. Родной город юного героя - Фаза (Faz), расположенный на границе Найтвелда и Валамии, был разрушен имперскими войсками, и у героя не остается иного выбора, кроме как отправиться в крестовый поход отмщения... Сюжетная канва Ruining Blue Earth строго следует канонам современного РПГ масс-культы с неиз-



# Hoshigami: Ruining Blue Earth

**Жанр:** тактическая ролевая игра  
**Издатель/Разработчик:** Atlus/Maxfire  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** август 2001 г.



Что нужно, чтобы ролевая игра стала успешной? Прежде всего сильный сюжет. И японцы знают об этом как никто иной. За год на острове ролевых игр издается больше, чем в Америке, Европе и России вместе взятых. Потому-то сценарии в РПГ из страны восходящего солнца традиционно сильны. С незапамятных времен люди и духи населяли летающую землю - Мардиас (Mardias). Когда-то давно весь континент был единой империей - Иксией (Ixia), цветущей высокоразвитой страной, процветавшей под покровительством богов-хранителей хосигами (hoshigami). Так было до тех пор, пока король-узурпатор Вилла (Villa) с помощью проклятого артефакта - Марсельва (Marselva) - не верг страну в пучину хаоса. Одним из немногих иксианцев, уцелевших в резне и не сгинувших в годы смуты, последовавшие за воцарением темного повелителя, был юный воин

беглым спасением мира от вселенского зла, злодеями, которые, если присмотреться, не такие уж и злодеи, и стандартным набором персонажей. Ох уж мне эти японцы, воспитанные на телесериалах местных сценаристов, никак не могут сой-







ти с проторенной тропы. Главный герой - горячий, прямолинейный, немного наивный. Девушки, гиперактивная и бесшабашная одна и, в противовес, тихая и умная вторая. Обе влюблены в героя. Комедийный персонаж - здоровяк, любитель спиртного, женщин и развлечений. Злодей - мрачный интеллигент, непонятый миром и в глубине души немного положительный, и т.д. Хорошо, качественно, но давно и беспощадно заезжено, чуть больше интриги могло бы вознестись Hoshigami на качественно новый уровень.

Смесь ролевой игры и стратегии - довольно своеобразный гибрид жанра, имеющий су-гобо приставочные корни и на PSX ведущий родословную от Final Fantasy Tactics и Ogre Battle. Одно время Hoshigami прочили чуть ли не в наследницы последней, приписывая ее перу экс-сотрудников Quest (создавшей в свое время ОБ). Слухи не подтвердились, Hoshigami полностью оригинальна. Хотя, в определенном смысле, и является идейной последовательницей обеих упомянутых игр. Ruining Blue Earth условно подразделяется на три части - карта мира, город, поле боя. Перемещение по миру происходит строго из пункта А в пункт Б. Игрок "на рельсах" перемещается по карте от города к городу, от битвы к битве. Иными словами, свободой передвижения здесь и не пахло. Однако на пути предусмотрено великое множество развилок (дорожных и сюжетных), влияющих на то, какие именно миссии и в каком порядке придется проходить игроку. Во встречающихся на пути городах есть магазины, пункты для набора новых рекрутов, храмы и граверные мастерские. О последних - подробнее. Магическая система Hoshigami основывается на использовании монет-артефактов - Coinfeigm. Каж-



**Старый добрый Феникс — противника ждет жаркая встреча.**

дая монета - определенное магическое заклинание с возрастающей по мере использования эффективностью. Иначе говоря, монета, подобно героям, получает уровни, и эффективность магии повышается. Каждый персонаж может экипировать до шести различных артефактов за раз, что позволяет игроку гибко регулировать магические способности своих бойцов. Заполучить Coinfeigm можно двумя путями - как трофей либо приобрести в упомянутой выше лавке гравера (engraver). Причем, можно как купить новые, так и нанести гравировку (или несколько) на уже имеющиеся монеты, что может усилить свойства оных или даже полностью их изменить. Также имеет значение, к какой из шести стихий природы (огонь, вода, земля и т.д.) относится Coinfeigm.

Боевая система, использованная Maxfive, представляет собой довольно любопытный гибрид FFT и Grandia. Очередность хода участников битвы отображается на графической шкале Rap (Ready for Action Points) Gauge в левой верхней части экрана. Как только шкала полностью заполнится, персонаж может действовать. Каждое действие, будь то перемещение, атака или использование магии, имеет свою стоимость в очках действия,



**Магическая система Hoshigami основывается на использовании монет-артефактов - Coinfeigm. Каждая монета - определенное магическое заклинание с возрастающей по мере использования эффективностью.**

количество которых на каждый ход ограничено, что делает необычайно важным точное планирование действий. Также любопытна система комбинаций ударов нескольких героев - Attack Session. Несколько персонажей (до пяти за раз) выставлены в режим "ожидания", а один из героев наносит особый удар - shoot, отбрасывающий противника на определенное расстояние. Сделать это

надо с таким расчетом, чтобы жертва попала в зону досягаемости ждущего члена команды, и тот, соответственно, добавит врагу еще и, при грамотном расчете, передаст его следующему по цепочке. Остальное вы, думаю, сумеете представить сами. Максимальная длина цепочки ударов - 6. Графически игра приятна для глаза, трехмерное игровое поле со спрайтовыми персонажами - комбинация, заезженная настолько, что говорить про нее в подробностях просто не имеет смысла. Тем более, что реальную, действующую версию игры Atlas на E3 так и не показала, только ролики и скриншоты (как видите, по стилю весьма напоминающие Final Fantasy Tactics). Заставки обещаны двух типов, на игровом движке и экранах со статичным изображением героев, сопровождаемые текстом (как в Eternal Eyes). Стил - аниме. Остальные подробности станут известны после релиза. Что ж, будем ждать.

П.Галкинсон





# X-Men Mutant Academy 2

**Жанр:** файтинг

**Издатель/разработчик:** Activision/Paradox Development

**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** 18 сентября 2001-ого

Во все времена наблюдалось жесткое противостояние между двумя крупнейшими американскими производителями комиксов: Marvel и DC Comics. Направленность обеих этих компаний была схожей, и та и другая рассказывала читателям (а позже зрителям и игрокам) о приключениях супергероев. Но риску утверждать, что продукция Marvel была ориентирована на более юную аудиторию, нежели DC Comics с их Бэтменом и Суперменом. Но это отнюдь не помешало творениям Стена Ли снискать любовь миллионов. Сейчас уже трудно судить о том, персонажи какой компании являются самыми популярными в целом. Но если брать именно игровую индустрию, то тут пальма первенства явно принадлежит Marvel. Им удалось обойти конкурентов не только в плане количества, но и, что самое главное, в плане качества. Марвеловские персонажи вдохновляют разработчиков явно сильнее, чем мрачный Человек-летучая мышь, что способствует появлению на свет многочисленных



*Главный упор во второй части игры был сделан на всякие спецэффекты, связанные со сверх силой персонажей.*

**Жанр:** стрелялка

**Издатель/Разработчик:** Namco/WOW Entertainment

**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** конец 2001

PlayStation 2

Как мы уже сообщали вам в новостях, Vampire Night - продукт достаточно необычного сотрудничества Namco и Sega. Необычно оно сразу по нескольким причинам. Во-первых, еще месяцев восемь назад никто и представить себе не мог

реальность существования подобного совместного проекта. Во-вторых, изначально Vampire Night ориентировался на залы игровых автоматов. И это несколько удивляет, учитывая, что на данном секторе рынка Sega особых проблем не испытывает. Тем не менее, факт остается фактом, игра находится долгое время в разработке, дебютировала уже в аркадах и готовится к выходу на PlayStation 2. На E3 всем была продемонстрирована демо-версия порта Vampire Night на домашнюю игровую систему, причем произвела она самые положительные впечатления. Правда, большинство журналистов

жаловалось на отсутствие пистолета (конкретно заявленного Guncon 2), из которого можно было бы палить по экрану, в результате чего приходилось играть с помощью стандартного контроллера. Концепция Vampire Night практически в ноль содрана с House of the Dead, и это видит даже слепой. В общем, ничего удивительного в этом нет, потому как основную работу по созданию игры выполняет WOW Entertainment (ранее известная как Sega AM1), собственно и ответственная за "мертвецов". Таким образом, мы имеем практически то же самое, но только с небольшой перестановкой

# Vampire Night







хитовых игр с их участием. Тот факт, что Человек-паук, Х-люди и прочие спасители человечества во многом походят на героев японской анимации, подвиг в свое время фирму Capcom на создания серии двумерных файтингов Marvel vs.

Capcom. Activision тоже не отстает и готовит к выходу, продолжение трехмерных поединков X-Men Mutant Academy.

Виртуальные воплощения супер героев явно удаются Activision особенно хорошо, чего стоит один только Spider-man для PSX. ХММА же разрабатывалась ей в сотрудничестве с командой Paradox Development, на счету которой оригинальный и очень кровавый файтинг Thrill Kill. Первая часть "Академии



Мутантов" пользовалась заслуженным успехом, поскольку, несмотря на свою трехмерность, сильно походила на классический двумерный файтинг. Продолжение, которое не так уж сильно отличается от оригинала, доводит до ума и без того вполне грамотную концепцию. Ну и, конечно же, здесь есть новые персонажи, арены и все, что полагается.

**На выбор игрока теперь дается десяток бойцов из предыдущей части и шестеро новичков, из которых на данный момент известны только четверо: Rogue, Forge, Nightcrawler и Havok.**



На выбор игрока теперь дается десяток бойцов из предыдущей части: Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Mystique, Toad, Sabretooth и сам Magneto; и шестеро новичков, из которых на данный момент известны только четверо: Rogue, Forge, Nightcrawler и Havok. Новых декораций тоже шесть. Среди них усадьба Профессора X и логово Магнето. Движок игры представляет собой модернизированную версию engine'a Wu-Tang и Thrill Kill. Схема управления явно слезана со Street Fighter. Как и там, удары в ХММА делятся на слабые, средние и сильные. Имеются также супер атаки и специальные



движения, которые выполняются только при накоплении достаточного количества супер силы. Из особенно заметных изменений по сравнению с первой частью можно выделить возможность наносить удары в прыжке. В области графики особых перемен не наблюдается, зато полностью поменялась музыка. Плюс к этому упорных фанатов X-Men порадует наличие на диске концептуальных рисунков, иллюстрирующих процесс создания одноименного фильма.

**Mac Fank**



вочкой: зомби ушли в отпуск и на их место заступили вампиры. Плюс еще несколько нюансов, общей картины не меняющих. Но любопытных, а потому достойных того, чтобы мы их отметили. Так, например, сюжетная линия игры будет варьироваться от ваших действий. Чаще всего зависеть это будет от того, спасаете ли вы жертв нападения вампиров или же нет. Периодически на вашем пути будут попадаться субъекты, предварительно укушенные и по такому случаю оснащенные неким наростом, который требуется отстрелить для излечения пациента. В случае неточного попадания пострадавший немедленно превращается в носферату и подлежит ликвидации. Кроме того, с точки зрения дизайна Vampire Night весьма хороша. Конечно, все опять же несколько напоминает House of the Dead, но с некоторым готическим уклоном. Что интересно, игра потрясающе смотрится на PlayStation 2, очень мало уступая аркадной версии. Та, в свою очередь, базируется на System 246 (как известно, фактически являющейся модифицированной PS 2), а потому такое качество портирования вполне объяснимо. Сейчас игра выглядит однозначно лучше, чем в то время, когда нас потчевали ранними скриншотами. Особенно хорошо смотрятся модели противников, а также отличная их анимация. Плюс достаточно впечатляюще выглядят спецэффекты, которых в Vampire Night очень даже много.

В принципе, результаты сотрудничества Sega и Namco оправдывают практически все наши смелые ожидания. То есть на данном этапе мы можем наблюдать в перспективе одну из лучших (если не лучшую) стрелялок для PlayStation 2. Остается только дождаться релиза, который состоится ближе к концу года.

**Александр Щербаков**







# Baldur's Gate: Dark Alliance

**Жанр:** RPG

**Издатель/разработчик:**

Interplay/Black Isle Studios (Snowblind Studios)

**Количество игроков:** 1-2

**Дата выхода:** 4 квартал 2001 года

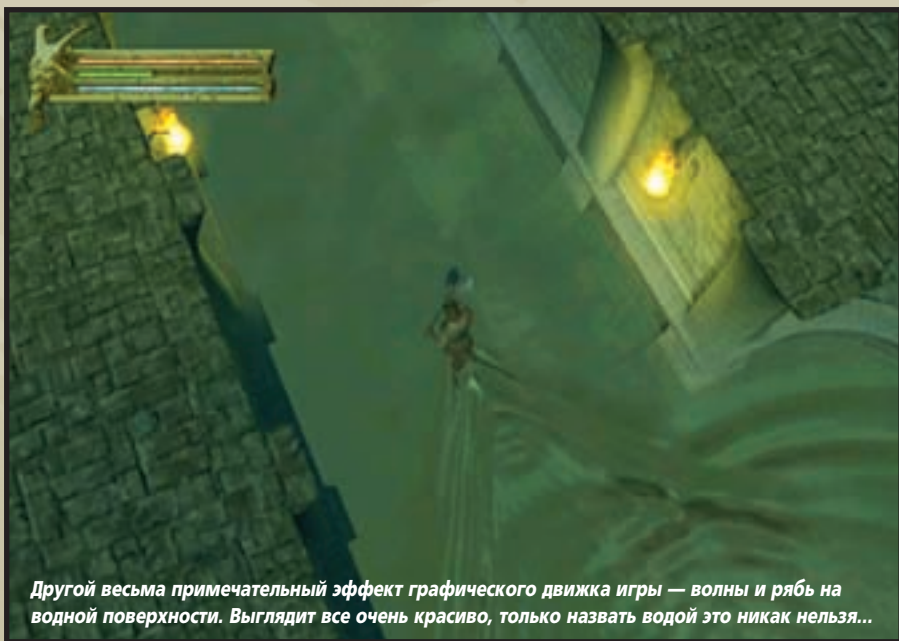
PlayStation 2

Dark Alliance, нежно лелеянный в недрах Snowblind, начинает обрывать новыми подробностями. Туман неопределенности наконец-то рассеивается, позволяя внимательнее приглядеться к деталям. С переходом на PS2 знаменитая ролевая серия претерпела значительные изменения, сделав резкий рывок в сторону action/adventure. Многие аспекты игрового процесса были упрощены, приблизив еще не рожденное творение к такому известному произведению, как Diablo. Так, растягивающийся порой на долгие часы процесс генерации героя ушел в прошлое. В начале игры на выбор будут представлены лишь три готовых персонажа: рейнджер, воин и жрица. Со временем герои станут прогрессировать в умениях, с каждым повышением уровня получая новые способности. Опыт будет начисляться как за выполнение квестов, так и

за тотальное уничтожение всего живого, что проявляет хоть малейшие признаки враждебности по отношению к главному герою. И здесь надо заметить, что наиболее существенные изменения претерпела именно боевая система. Традиционный режим автопаузы, делающий предыдущие игры серии практически пошаговыми, канул в лету, уступив место сражениям в реальном времени а la Diablo. Но самое интересное не это. Люди, знакомые с BG на PC, наверняка помнят (конечно, помнят, такое не забывается ;)), что персонажи могли кастовать только определенное количество заклинаний в день, после чего необходимо было как следует отоспаться где-нибудь в безопасном месте, которое еще следовало найти. Dark Alliance смело изменил этому правилу, явив миру всем известную полоску, отражающую количество маги-



Юным натуралистам предстоит исследовать таинственные подземелья, мрачные склепы, неприятливые, дышащие холодом горы и, само собой, так любимую разработчиками канализацию.



Другой весьма примечательный эффект графического движка игры — волны и рябь на водной поверхности. Выглядит все очень красиво, только назвать водой это никак нельзя...

ческой энергии. Проще говоря, в игре появилась мана, роль которой, думаю, объяснять не надо. Число доступных заклинаний на данный момент приближается к скромной цифровке 40, тогда как количество разновидностей монстров, на которых мы эти четыре десятка и будем испытывать, грозит перевалить за 70 штук. Среди них стоит ожидать как старых знакомых, так и новых, не встречавшихся в версиях на PC. Причем разработчики утверждают, что они продолжают работать в этом направлении, и bestiary пополняется чуть ли не каждый день.

Следующая новость, скорее всего, огорчит давних почитателей серии. Увы, но встречающиеся NPC не смогут присоединиться к партии, так что ваш герой обречен странствовать по миру в гордом одиночестве. Утешением отчасти может послужить известие о том, что в DA предусмотрен режим для двух игроков (cooperative). Все-таки проходить игру вместе с живым напарником гораздо приятнее, чем с бездушной железкой. Но, как бы там ни было, эта бездушная железка никогда не откажется с вами поговорить. Обильные толпы NPC, готовые взвалить на ваши хрупкие плечи свои проблемы, представлены в полном ассортименте. Все диалоги будут полностью озвучены, причем движения губ персонажей будут синхронизированы с прого-





Как обычно, визуальному воплощению заклинаний уделили немало времени, особенно удалось огненные фокусы. А вот о полностью корректной работе освещения сказать нельзя.

вариваемым текстом. По традиции игру собираются разбить на несколько глав, тем самым выделив ключевые моменты сюжета. О самом сюжете говорить пока следует с осторожностью, так как создатели DA все еще находятся в "творческом поиске" и, похоже, сами толком не знают, что же все-таки у них, в конце концов, получится (и получится ли вообще ;)). Совсем недавно стало известно о том, что сюжетная линия претерпела довольно значительные изменения, в частности, душеспасительная история о похищении сестры главного героя была забракована. Новая storyline начинается с того, что по дороге в знаменитый город Baldur's Gate ваш персонаж натывается на шайку головорезов, которые с удовольствием пересчитывают ему все зубы, а заодно и деньги в кармане. Оправившись от потрясения, потерпевший, пребывающий не в самом лучшем расположении духа, доходит-таки до Врат Балдура, где и получает свой первый квест: избавить трактир от мохнатых вездесущих разносчиков заразы - крыс (естественно, за вознаграждение). Да, что и говорить, не пыльная работенка, с которой начинают все настоящие герои :). Игровые локации (время загрузки которых не превышает 6 секунд), конечно же, не ограничатся одним только городом. Юным натуралистам предстоит исследовать таинственные подземелья, мрачные склепы, неприветливые, дышащие холодом горы и, само собой, так любимую разработчиками канализацию. В общем, всего более 30 уровней, наполненных битвами и загадками. Потасовки с монстрами обещают быть динамичными и по-настоящему захватывающими, во многом благодаря продуманному управлению. Создатели основательно потрудились над этой не-



маловажной деталью, и все мало-мальски значимые действия осуществляются, по сути, нажатием одной кнопки. Главный враг всех времен и народов - бешеная камера - также обойдет преемницу Baldur's Gate стороной. Игра использует изометрическую перспективу, когда же герой заходит в здания, потолки просто становятся прозрачными. При диалогах с NPC камера приближается к говорящему, пытаясь показать, насколько он весь из себя полигонный и детализированный. Короче, в этом плане проект производит благоприятные впечатления, и единственное, что немного разочаровывает - это маленькое нововведение, несколько выбивающееся из общей колеи: в игре появились прыжки. Ничего плохого в них, конечно, нет, но будем надеяться, что разработчики не увлекутся и не превратят наследника знаменитой ролевой серии в некое подобие Tomb Raider. Ну что ж, Dark Alliance, темная лошадка от Snowblind, выходит на финишную прямую. Ставки уже сделаны. Оправдаются ли ожидания фанатов, покажет лишь время.

Леонарда Ф.

В ПРОДАЖЕ С 29 ИЮНЯ



## Продолжение эксклюзивного репортажа с выставки.

Невероятные сенсации, новые революции, десятки самых перспективных проектов - все это в глобальном репортаже из первых рук:

- Republic: The Revolution
- Civilization III
- Sims Online
- Grand Theft Auto 3
- Blood Wake
- И многое другое!

## Gameboy Advance

Как не запутаться в многообразии игр, сплошным потоком хлынувших на новую карманную платформу? Как сделать правильный выбор и решить, на что стоит обратить внимание? Обо всем этом в статье, посвященной обзорам первых игр на Gameboy Advance.

# СТРАНА ИГР

GameLand  
www.gameland.ru





# State of Emergency

**Жанр:** Action.

**Издатель/Разработчик:**

Rockstar Games/Vis Interactive

**Количество игроков:** 1.

**Дата выхода:** конец 2001 года.

PlayStation 2

Привлечь внимание игровой прессы, да и просто игроков, к новому проекту достаточно непросто. Особенно если он не является продолжением какой-нибудь популярной серии игр или не вышел из-под пера именитого разработчика. Тем не менее, новому мордобойю под названием State of Emergency от Rockstar Games это сделать уже удалось. И будем надеяться, что и в дальнейшем эту игру будет ждать успех.

Прогресс неумолимо движется вперед и первая PlayStation, бывшая в свое время самой лучшей и мощной игровой платформой теперь становится классикой. Игр на нее выходит все меньше и меньше, в то время как многие компании вновь приступили к разработке новых амбициозных творений для платформы PlayStation 2. Компания Rockstar Games не отстает от моды и также готовит к рели-

зу на PS2 сразу несколько игр разнообразной тематики. Но нас интересует лишь одна из них. В State of Emergency Rockstar и шотландские разработчики из Vis Interactive предлагают нашему вниманию зубодробильный action, о котором можно было только мечтать еще пару лет назад. Сюжет такой игры, естественно, не может отличаться особой оригинальностью: ее действие происходит в недалеком будущем, когда вся власть сосредоточилась в руках страшной и ужасной буржуйской American Trade Organization (Американская Торговая Организация). Эта организация повсюду сеет беспредел, а забитому населению остается лишь оставаться этим беспределом довольным. Но даже в таком забитом обществе смогли появиться на свет настоящие герои-революционеры (типа Ленина и попа Гапона), которые организовали подпольную организацию, противостоящую буржуям. Назвали они ее "Сопровождение". А как корабль назовешь, так на нем и

поплывешь. На деле это означает, что в самом начале игры какой-то подстрекатель поднимет мятеж против вышеуказанной "Организации". А нам придется эту проблему разруливать, попутно обследуя четыре района города и выполняя около тридцати занятных миссий. В какую же сторону мы будем рулить будет зависеть от того, за кого мы захотим играть. Судя по всему в этой игре запросто можно как революцию свершить, так и в кровию ее потопить. Выбор стороны, короче, остается за вами.

Теперь о геймплее. Как мы уже отметили выше, State of Emergency принадлежит к жанру зубодробильного Action'a (причем в прямом смысле слова). На деле это означает, что вы будете на протяжении всей игры махать кулаками, кидаться ножами и стрелять из орудий различного калибра. В данном же конкретном случае нам даже позволяют мочить прохожих, грабить магазины, крушить машины, используя для этого все что

**На деле это означает, что вы будете на протяжении всей игры махать кулаками, кидаться ножами и стрелять из орудий различного калибра.**

*Количество людей, одновременно появляющихся на экране, просто поражает, можно даже простить низкое количество полигонов и связанную с этим угловатость моделей.*



вам попадется под руку (даже части тел ваших случайных жертв). То есть, говоря геймерским языком, в игре будет полностью интерактивное окружение. Но самое главное в ней нас ждет просто целая куча врагов, от количества которых на экране содрогнется любой уважающий себя лейтенант милиции.

Теперь несколько слов о графике: она, конечно, звезд с неба не хватает, но со своей задачей справляется на отлично. Причем все проблемы с картинкой помогает решить отличный, даже можно сказать стильный дизайн, которого, честно говоря, от европейских разработчиков мы и не ждали. Но на самом деле и без дизайна с графикой State of Emergency способна привлечь к себе внимание большинства геймеров во всем мире. А вот сможет ли эта игра это внимание к себе удержать - покажет только время.

**Андрей Егоров**



# Shadowman: 2econd coming

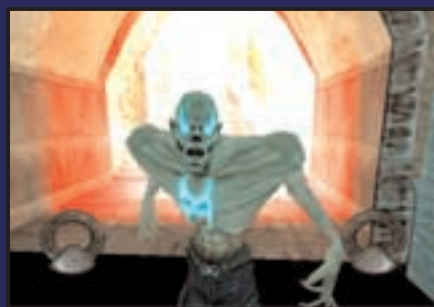


**Жанр:** 3D action/adventure  
**Издатель/Разработчик:**  
 Acclaim/Acclaim Studios Teeside  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** август 2001

PlayStation 2

У него множество имен. Mike LeRoi, Voodoo Hero, Dead man, ShadowMan... Человек, познавший две стороны одной реальности, возвращается. Место встречи - PlayStation 2.

Совсем скоро компания Acclaim собирается осчастливить нас вторым пришествием своей знаменитой horror adventure. Главным героем по-прежнему является афро-американец Майкл с французской фамилией Ле Руа (что означает "король"), также известный как ShadowMan, способный перемещаться между миром живых и миром мертвых. На этот раз Майклу предстоит бороться с демонами сообщества Григори, которые не могли придумать ничего оригинальнее, как только попытаться захватить несчастную планету Земля. В процессе спасения вселенной игроку предстоит посетить семь обширных локаций, в том числе Луизиану, Ирак, Англию, Ирландию и даже утопающие в сугробах дикие леса России. Разработчики, порывшись в русских народных сказках, решили добавить в игру такую



**Такой уж удел Shadowman'ов — преследовать врагов в любом обличи, от крутого боевика с пистолетами до полуистлевшей мумии, способной применять магию!?!**

В графическом плане игра демонстрирует неплохие успехи, хотя разработчикам есть еще над чем поработать. За время отсутствия Ле Руа подкачался в спортивном зале, оброс мускулами и, по сравнению с первой частью, стал выглядеть гораздо более презентабельно. Впрочем, в мире мертвых он немного теряет в весе, превращаясь в некое скелетообразное существо (страшное, но симпатичное :)). В остальном все как обычно: улучшенная анимация, продвинутые спецэффекты и т.д. и т.п. Также будет реализована смена дня и ночи, не говоря уже о различных погодных эффектах. По сравнению с первой частью прохождение игры станет более линейным и займет около 50 часов. Несмотря на банальное начало, сюжет вроде обещают эпический и интригующий, с красивыми заставками и неожиданной развязкой. Но все эти радости блекнут на фоне главной достопримечательности - "Save Anywhere function". Короче, сохранился где хочешь - и порядок. Умный ход со стороны разработчиков. Такую игру, пожалуй, действительно стоит подождать.

Леонарда Ф.

**В крайнем случае, можно будет воспользоваться магией. Как водится, враги в Shadowman: 2econd coming имеют ряд уязвимых точек и по-разному реагируют на попадания.**

интересную и экзотическую вещь, как Babayaga. Враг, что и говорить, коварный. Лихо оседлав ступу, сварливая бабка будет гоняться за нашим аппетитным афро-американским деликатесом по всему заснеженному лесу (интересно, кто-нибудь за рубежом вообще догадывается о том, что на Руси тоже периодически бывает лето, а?), и, по идее, эта погоня должна являть собой по-настоящему жуткое зрелище :). Если быстрые ноги не спасут и преследовательница все-таки героя

догонит, в ход пойдет тяжелая артиллерия: пистолеты, шотганы, винтовки, пулеметы и тому подобные орудия труда. В крайнем случае, можно будет воспользоваться магией. Как водится, враги в Shadowman: 2econd coming имеют ряд болевых точек и по-разному реагируют на попадания. Так что если вы умудритесь попасть противнику, скажем, в нижнюю конечность, он станет весьма натурально прихрамывать. Но к чему такие изуверства? Цельтесь уж сразу в голову.



OFFICIAL  
**PlayStation**



®

РОССИЯ  
<http://www.gameland.ru>

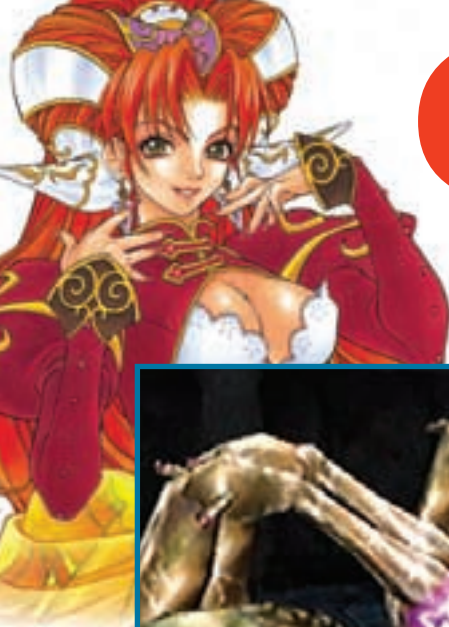


*Devil May Cry*

**CAPCOM**







# Grandia-II



**Жанр:** RPG

**Издатель/Разработчик:** Ubi Soft/Game Arts

**Кол-во игроков:** 1

**Дата выхода:** конец 2001 г.

PlayStation 2

Grandia-II - сиквел хитовой ролевой игры для Sega Saturn (и ее не менее удачного порта для PSone), успевший зарекомендовать себя с наилучшей стороны на Dreamcast, продолжает победное шествие по платформам. 18 мая компании Game Arts и Ubi Soft заключили эксклюзивное соглашение, по которому последняя займется распространением PS2 версии игры на европейском и американском рынках. Официальный релиз запланирован на конец года, так что ждать осталось совсем недолго. В центре повествования извечное противостояние сил добра и зла. В незапамятные времена Гранус (Granus) даровал людям Свет Надежды (Light of Hope), дабы они могли жить в мире и процветании. Однако Валмур (Valmur), алчущий тьмы, решил отнять свет у смертных. Гранус стал на защиту людей. Разразилась битва битв. Битва, в которой не было проигравших и победителей. Битва,

пламень которой тлеет по сей день. И хотя с момента великого противостояния прошло десять тысяч лет шаткого мира, дрожь земли предвещает скорое начало решающей битвы. Рюдо (Ryudo), главный герой истории, - наемник. Подписав контракт с церковью Грануса, Рюдо должен сопровождать принцессу в башню со злыми духами, дабы она, изгнав тьму, принесла избавление страждущим горожанам. Однако принцесса, вошедшая в башню, становится заложницей сил зла, и Рюдо ее единственный шанс вырваться из оков порабащивающей тьмы...

Grandia-II - очень многообещающий проект. Хит на DC, игра обещает стать еще лучше на PS2. Разработчик и издатель не устают рассыпаться в комплиментах: "Мы очень довольны сотрудничеством с GA - это наш шанс познакомить игроков всего мира с одной из лучших РПГ! GII пленит игроков эпической атмосферой и духом настоящих приключений" - Ив Гильмо (Yves Guilmot, Ubi Soft). "Работа с Ubi - для нас удовольствие, мы рады представившемуся

**"...Невероятные заклинания, тактическая боевая система и импозантные персонажи надолго запомнятся игрокам, как новичкам, так и ветеранам" - Yoichi Miyaji, Game Arts.**

**Как и принято в большинстве RPG, по миру мы путешествуем строго в колонне.**

шансу познакомить игроков мира с GII. Невероятные заклинания, тактическая боевая система и импозантные персонажи надолго запомнятся игрокам, как новичкам, так и ветеранам" - Ёити Миядзи (Yoichi Miyaji, Game Arts). Такие вот дела. Если же оставить в стороне бравурный язык пресс-релизов и перейти непосредственно к игре, то можно сказать, что, по сравнению с версией для DC, Grandia мало изменилась. За исключением графики, переработанной с учетом мощностей PS2. Впрочем, даже здесь изменения не слишком бросаются в глаза, остальные же элементы остались практически нетронутыми. В боевой системе вновь использована своеобразная шкала времени, показывающая порядок действия героев. В двух словах объяснить это сложно, поэтому подробности оставим для "Обзора". Скажу лишь, что в совокупности с ограниченным радиусом передвижения бойцов (чтобы ударить врага мечом, к нему надо подбежать, нэ?) - это привносит в поединок определенный стратегический момент. Так же, как и в оригинальной Grandia, сюжетная линия раскрывается серией заставок, частично сделанных на движке, частично в виде анимационных роликов. Последние, как всегда, на высоте, и это в моих глазах делает проект еще более интересным. Хотя куда уж больше... ^.^

**Алексей Ковалев**  
**<happosai@mail.ru>**





# Xenosaga

## Episode I: Der Wille zur Macht

**Жанр:** RPG

**Издатель/Разработчик:** Namco/Monolith Soft

**Количество игроков:** 1

**Дата выхода:** декабрь 2001 г. (Япония)

PlayStation-2

Друзья мои, я решил купить себе PS2! Почему? Да потому, что на ней будет Xenogears - любимая Хаппосайская РПГ всех времен и народов. На прошедшей выставке E3 Namco, наконец-то, показала первые видеоролики из Xenosaga Episode I. Der Wille zur Macht - вторая инсталляция серии (которую в дальнейшем планируется расширить до шестой ир) и является приквелом оригинальной Xenogears, которая по хронологии является пятой частью. Действие Episode I развернется в 3001 году нашей эры, за 14000 лет до Xenogears. Совершив прорыв в области межзвездных путешествий, человечество покинуло Землю и расселилось по всей галактике. На момент начала игры межпланетная коалиция Star Cluster Federation насчитывает более 30 000 миров участников. Неприятности начинаются с появления в нашей галактике "Флота Пилигримов" (Pilgrimage Fleet), расы безжалостных пришельцев - гносисов (gnosis). Для борь-

бы с угрозой федерация создает гигантские боевые машины - A.G.W.S (Anti-Gnosis Weapon Systems). Героиня игры 22-летняя Сион Удзуки (Shion Uzuki - с доктором Удзуки из Xenogears девушка никак не связана) - ученый с трагической судьбой. Ее родители погибли во время войны, и не так давно, в результате несчастного случая, погиб ее возлюбленный. Все что осталось у Сион - ее работа. Девушка работает над программой KOS-MOS - проектом создания андроида с искусственным интеллектом. Два других персонажа, принимающих самое непосредственное участие в игре, - страдающий амнезией юноша Хаос (Chaos) и упоминавшаяся выше девушка-андроид - KOS-MOS. Как и в предшественнице, в Xenosaga сюжет будет играть главенствующую роль; авторы сценария:

**Действие Episode I развернется в 3001 году нашей эры, за 14000 лет до Xenogears.**

рия: Сэй Сато (Sei Sato - новичок в команде разработчиков) и бессмертный лидер и вдохновитель серии - Тэцую Такахаси (Tetsuya Takahashi). Вместе с Такахаси из команды Xenogears перешли в Monolith дизайнер по персонажам Кунихико Танака (Kunihiko Tanaka), главный художник Ясуюки Хоннэ (Yasuyuki Honne) и композитор Ясунори Митсуда (Yasunori Mitsuda). Ожидается, что игра будет, как никогда, кинематографична. Der Wille zur Macht будет полностью трехмерна, с плавной сменой ракурса камеры, однако самостоятельно управлять ею будет нельзя. Не стану упоминать про неприлично большое количество полигонов, затраченных на героев, пора бы к этому привыкнуть. Гораздо интереснее реалистичная мимика на лицах героев и анимированные волосы. Это действительно прорыв, единственный раз я видел подобное в заставке к Tekken-3, но это был силиконовый ролик, а здесь все в реальном времени -



сильно! Кстати, все диалоги в Xenosaga будут озвучены (хотя привычные окошки с текстом так нигде и не делись), и занимать игра будет, благодаря этому, а так же другим приятностям, целых 2 DVD диска. Мы собираемся и в дальнейшем отслеживать судьбу этого много-много обещающего ^.^ проекта и в будущем непременно познакомим вас с ним подробнее.

**Хено-Алексей, Saga-Ковалев,  
<happosai@mail.ru>**



**Shion Uzuki и KOS-MOS, лично мне уже хочется играть в этот Der Wille zur Macht.**





# Red Faction

Есть ли жизнь на Марсе? Этот вопрос волнует человечество давно. Красная планета является загадкой для ученых, находкой для фантастов и, конечно же, служит источником вдохновения для создателей игр.

**Жанр:** first person shooter  
**Издатель/разработчик:** THQ/Volition Inc.  
**Количество игроков:** 1-2  
**Дата выхода:** уже в продаже

PlayStation 2

Сюжет нового шутера от Volition повествует о противостоянии повстанческой организации Red Faction и крупной корпорации Ultor, занимающейся добычей полезных ископаемых на Марсе. Вам отводится роль Паркера, одного из шахтеров, работавших на корпорацию. Условия, в которых жили и трудились эти люди, были ужасны, что уже само по себе послужило бы причиной конфликта. Последней каплей стала неизвестная болезнь, внезапно распространившаяся среди рабочих. Чаша народного терпения была переполнена - вспыхнула революция. Главная особенность игры - полностью интерактивный мир, созданный на "движке" Geo-Mod (Geometric Modification), позволяющем игроку преобразовывать уровень старинным методом "ломать - не строить". То есть теоретически это выглядит так: почти любой объект или поверхность поддаются разрушению. Например, если вы наткнулись на запертую металлическую дверь, а ключ от нее забыли на столике в кабинете, что находится в десяти километрах отсюда, не обязательно трусцой бежать назад,

Вообще складывается острое ощущение, что разработчики перед тем, как взяться за Red Faction, очень долго играли в HalfLife и решили сделать собственный вариант.



оглашая окрестности характерными сленговыми выражениями. Все гораздо проще: можно создать себе персональный вход, пальнув из ракетницы в стену около закрытой двери. Естественно, в целях соблюдения баланса разработчики были вынуждены ввести ряд ограничений, в том числе и на количество боеприпасов. Главное, что не все стены поддаются разрушению, а если и поддаются, то многие импровизированные тоннели просто ведут в никуда. Но и того что есть, вполне хватает. RF состоит из 20 уровней, снизу доверху набитых интерактивными объектами, и хотя ближе к концу поток этих самых объектов начинает понемногу иссякать, с уверенностью можно говорить о том, что каждый этап реально пройти несколькими разными путями. Вообще же, игровой процесс в RF не сводится только к прокладыванию кратчайших маршрутов в поисках выхода или уничтожению всего живого в пределах видимости. Здесь присутствуют и так модные сейчас stealth-элементы. Иногда придется ненадолго забыть о стрельбе и, вообразив себя Снейком из MGS, бесшумно прокрадываться мимо охранников, патрулирующих территорию. Думаю, нет необходимости упоминать о том, что в это время не стоит позировать перед ясными очами многочисленных камер слежения. Лучше сохраняйтесь почаще, благо это дозволено делать где угодно. В игре есть момент, когда Паркеру необходимо, переодевшись, проникнуть во вражеский комплекс, причем из оружия ему выдается лишь пистолет с глушителем. Так как его героическое лицо красуется на





сотне развешанных повсюду плакатов с многозначительной надписью "Разыскивается", лучшим решением является избегать любых контактов с посторонними. Но как бы вы ни были осторожны, скорее всего рано или поздно случится страшное: вас заметят. В этом случае не остается ничего иного, как только убрать свидетеля. После уборки не забудьте вынести мусор: тело нужно куда-нибудь спрятать, иначе охранники, наткнувшись на оное, наверняка подумают, что этот труп здесь разлегался неспроста, и поднимут тревогу. Помимо stealth-миссий, есть в RF и развлечения другого типа. Периодически можно отвлечься от беготни и ненадолго переквалифицироваться из пешехода в водителя. Каждый вид транспорта, будь то танк, истребитель, джип или подводная



**В лучших традициях HalfLife в Red Faction кроме врагов вам периодически будут попадаться NPC. Вот только хорошо ли это?**



лодка, имеет на борту оружие, так что постоять за себя игрок сможет всегда и везде. Кстати, об оружии. Его насчитывается целых 15 видов, причем все пушки имеют два режима стрельбы - основной и альтернативный. Второй режим более убойный, зато первый жрет меньше боеприпасов. Пистолет, дробовик, пулемет, огнемёт, ракетница, гранаты, снайперская и штурмовая винтовки - вот неполный список того, чем вам придется доказывать противникам свое право на жизнь. Особо хочется отметить именно снайперскую винтовку, ибо с нею игрок способен творить чудеса. Точно прицелившись, можно одним выстрелом в голову уложить сразу двух охранников, если только, конечно, они стоят на одной линии. Враги имеют целый ряд так назы-

ся за объектами, прикрывают друг друга и осторожно пытаются найти игрока, если тот куда-нибудь спрятался. И даже не рассчитывайте на то, что, ворвавшись в комнату, вы сделаете "одним махом семерых убивахом". Проигравшим, скорее всего, окажется именно вы. После прохождения одиночной игры будет интересно попробовать свои силы и в мультиплеере, в котором сражаться допускается как с живым человеком, так и с ботами. Главный вопрос, волнующий людей, играющих в консольные шутеры, - это управление. Как ни крути, а соньковский контроллер мышью с клавиатурой все равно не заменит. Управление в RF поначалу кому-то может показаться слегка непривычным, но, покопавшись в настройках, каждый желающий

**Здесь присутствуют и так модные сейчас stealth-элементы. Иногда придется ненадолго забыть о стрельбе и, вообразив себя Снейком из MGS, бесшумно прокрадываться мимо охранников, патрулирующих территорию.**



ваемых "зон повреждения" и крайне болезненно реагируют на появляющиеся в их телах аккуратные дырочки от пулемета. Искусственный интеллект оппонентов достаточно высок: они умеют прятать-

сможет подстроить его под себя и уже через 20 минут игры забудет о каких-либо неудобствах. И вот, когда все неудобства забыты, люди вспоминают о графике, музыке и звуке. В этом плане творение компании Volition является одним из лучших для PS2 на данный момент. Звук хорош, а уж графика... Высокое разрешение, разнообразие текстур, множество деталей - одним словом, красиво. Но не обошлось и без ляпов. Например, когда вы тащите на себе очередной труп, то, проходя мимо зеркала, можете заметить отражение товарища Паркера, согнувшегося в позу "несущего ношу", в то время как самой ноши не видно. Непорядок :). Также хотелось бы отметить, что бегает игра со скоростью 30 кадров в секунду, причем, когда на экране толкается слишком большое количество действующих лиц, frame rate падает еще ниже. Но, в любом случае, RF - качественная игра, способная доставить поклонникам FPS массу приятных эмоций. А что еще нам, игрокам, надо? :)

Леонард Ф.

в продаже с 19 июня



Некогда супер популярная, и неистово защищаемая, свобода слова и доступность информации развились настолько, что логичным стало их ограничение.

**В ЭТОМ НОМЕРЕ ТЫ УЗНАЕШЬ О ТОМ**

- **Вся технология отмыва денег с кредиток**
- **Сканеры безопасности. Проведи глобальное сканирование незаметно**
- **MtG в Москве. Все идут на три буквы**
- **SQL-hacking - пора взяться за базы данных**
- **X-Books - книги, которые ты должен прочитать**
- **Macromedia Flash 5 - с чего начать, что нового**

И конечно же, куча коротких обзоров свежих игр от Ядовитого и самые полезные софтины от Эша.

Читай вдумчиво!







Что ни говори, а автосимуляторы всегда были и остаются одними из самых популярных игр, что объясняется непреодолимой тягой человеческой расы к четырехколесным стальным “жеребцам”. В чем причина? А кто его знает, может быть, все дело в скорости, а может, людям просто надоело ходить пешком.

**Жанр:** автосимулятор  
**Издатель/разработчик:** Infogrames/Reflections  
**Количество игроков:** 1  
**Дата выхода:** 2002

PlayStation 2

Дабы удовлетворить вполне естественную людскую потребность в автомобилях и одновременно уберечь порядочных граждан от потенциальных лихачей, разработчики один за другим штампуют всевозможные гонялки. Но особой любовью в народе традиционно пользуются так называемые экстремальные автосимуляторы. Игры подобного жанра в основном различаются между собой по степени аркадности. Ведь одно дело - футуристический боевик, и совсем другое - действительно реалистичная и сбалансированная игра. И, думаю, со мной согласятся, если я скажу, что пионером в этой области является фирма Reflections с их Driver.

Как и следовало ожидать, первым проектом этой фирмы для PS2 также стала гонка. Но на этот раз разработчики позволили нам вынырнуть из трясины криминального мира, оставив при этом за нами право не соблюдать правила дорожного движения. Как это называется? Нет, не камикадзе, но почти угадали. В новом проекте Reflections под названием Stuntman нам предстоит освоить опасную, но безумно интересную профессию голливудского каскадера. Исполнять автомобильные трюки придется для различных кинофильмов. Путешествуя со съемочной бригадой, вы посетите Лондон, Швейцарию, Монако, Луизиану и Бангкок. За время вашего пребывания в каждой локации вы должны будете сняться в нескольких эпизодах. Перед началом каждого из них режиссер подробно разъясняет вам суть трюка и дает прочие полезные указания. Большая часть трюков позаимствована из известных фильмов. Слабо, например, выполнить класси-

ческий прыжок сквозь вагон движущегося поезда или одним махом перелететь через реку?! Из нескольких отснятых эпизодов в итоге будет автоматически смонтирован видео-ролик, который можно будет сохранить на карте памяти и показывать потом друзьям.

Машины, которые присутствуют в Stuntman, не являются реально существующими моделями. Денег на лицензии у разработчиков, видать, не хватило, поэтому все автомобили представляют внешне измененные версии знаменитых марок. Но, несмотря на отличия, в представленных транспортных средствах без труда можно узнать Aston Martin, Shelby Cobra и Ford Capri.

Та версия игры, которую показывали на Е3, была завершена лишь на 20%, поэтому к графике можно предъявить множество претензий. Сами трехмерные модели машин выглядят полностью завершенными, а вот окружающий мир страдает низкой детализацией и плохим текстурированием. В финальной версии это будет, само собой, исправлено. Вдобавок сами тачки будут почти полностью разрушаемы, то есть от ударов у них будут срываться крыша, отваливаться двери и так далее. Да и окружающая обстановка тоже не останется монолитной. К примеру, имеется возможность заезжать внутрь многих построек, протаранив стену, дверь или стеклянную витрину. В плане управления трудно не заметить сходство Stuntman все с тем же Driver'ом. Очевидно, физический движок успешно переключивался из одного проекта в другой.

Игра почтит нас своим появлением на прилавках лишь в середине 2002 года. В комплект со Stuntman войдет дополнительный DVD-диск, содержащий ролики, рассказывающие о процессе создания игры, интервью с настоящими каскадерами и, что самое приятное, рекламное видео Driver 3.

Mac Fank



01 07 2001	World Championship Snooker	Codemasters	Eur	PS2
01 07 2001	Bloody Roar 3	Virgin	Eur	PS2
01 07 2001	Seven Blades	Konami	Eur	PS2
01 07 2001	Supreme Riders	Infogrames	Eur	PS2
01 07 2001	Ministry Of Sound	Ubi Soft	Eur	PS2
01 07 2001	ATV Off Road Fury	Sony	Eur	PS2
● 01 07 2001	Tokyo Extreme Racer Zero	Ubi Soft	Eur	PS2
01 07 2001	Hidden Invasion	Virgin	Eur	PS2
01 07 2001	Sky Surfer	Virgin	Eur	PS2
01 07 2001	Stunt GP	Virgin	Eur	PS2
01 07 2001	Who Wants To Be A Millionaire Junior	Eidos	Eur	PSOne
01 07 2001	Sabrina: A Twitch in Time	Knowledge Adventure	Eur	PSOne
01 07 2001	Motorcross Mania	Take 2	Eur	PSOne
02 07 2001	IHRA Drag Racing	Bethesda	US	PSOne
03 07 2001	MX 2002 featuring Ricky Carmichael	THQ	US	PS2
04 07 2001	Motocross Mania	Take2	US	PSOne
05 07 2001	Farm Story 3 ~ Fire in the Heart	Victor	JP	PS2
● 05 07 2001	Mobile Suit Gundam 0079	Bandai	JP	PS2
05 07 2001	Piposaru 2001	SCEI	JP	PS2
05 07 2001	Tetsu-One Train Battle	Syscom	JP	PS2
● 06 07 2001	Onimusha Warlords	Capcom	Eur	PS2
● 06 07 2001	Klonoa 2	Sony	Eur	PS2
● 06 07 2001	NBA Street	EA Sports BIG	Eur	PS2
08 07 2001	In Cold Blood	Dreamcatcher	US	PSOne
● 10 07 2001	Gran Turismo 3 A-spec	Sony	US	PS2
10 07 2001	Ephemeral Fantasia	Konami	US	PS2
11 07 2001	DIGIMON CARD BATTLE	Bandai	US	PSOne
12 07 2001	Dark Angel: Vampire Apocalypse	Metro 3D	US	PS2
● 17 07 2001	Le Mans 24 Hours	Infogrames	US	PS2
17 07 2001	SKY DIVING EXTREME	Crave	US	PSOne
18 07 2001	Nicktoons Racing	Hasbro	US	PSOne
18 07 2001	Inspector Gadget	UbiSoft	US	PSOne
● 18 07 2001	ATARI ANNIVERSARY	Hasbro	US	PSOne
● 19 07 2001	Final Fantasy X	Square	JP	PS2
19 07 2001	Lake Masters EX Super	Dasu	JP	PS2
19 07 2001	Magical Sports 2001 Koushien	Mahou	JP	PS2
● 24 07 2001	Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	US	PS2
● 25 07 2001	GUNDAM JOURNEY TO JABURO	Bandai	US	PS2
25 07 2001	TINY TOONS PLUCKY	Crave	US	PSOne
● 26 07 2001	Everybody's Golf 3	SCEI	JP	PS2
26 07 2001	Growlanser 2	Atlus	JP	PS2
● 26 07 2001	Rune: Viking Warlord	Rockstar	US	PS2
● 27 07 2001	Gran Turismo 3 A-spec	Sony	Eur	PS2
27 07 2001	Plucky's Big Adventure	Virgin	Eur	PSOne
28 07 2001	Rimococoro	SCEI	JP	PS2
28 07 2001	SAIYUKI	Koei	US	PSOne
● 30 07 2001	FF Chronicles: FF IV and Chrono Trigger	Sony	Eur	PSOne
31 07 2001	STRETCH PANIC	Crave	US	PS2
31 07 2001	Sesame Street Sports	NewKidCo	US	PSOne
31 07 2001	Power Shovel	Acclaim	US	PSOne

- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь



# E3'2001. ЭПИЛОГ

Михаил Разумкин

## фотопрогулка по мегавыставке



Стенд **Konami**, пожалуй, наиболее отличался от стендов других компаний. И дело здесь не столько в играх (хотя и в них тоже), сколько в толстом, мягком, а главное пустом ковровом покрытии, на котором господа журналисты очень любили полежать, лениво поглядывая на огромный экран проекционной панели.



Добро пожаловать на Electronic Entertainment Expo 2001, которая проходила с 17 по 19 мая в Лос-Анжелесе! Мы постоянно пишем об играх и основных событиях, коими знаменовалась та или иная выставка, но ни разу не упоминали о том, что такое вообще E3 и с чем ее едят. Вот по этой причине мы и решили сделать небольшой репортаж, посвященный именно этому отгремевшему событию, а не играм.

Итак, несколько слов о том, как можно попасть на эту выставку. Сделать это можно сразу несколькими способами. Наиболее почетный — стать игровым журналистом и поехать в США от какого-нибудь издания. К работникам прессы там относятся более чем приветливо, и все, что от вас потребуется — это зарегистрироваться (желательно заранее). Можно стать чьим-нибудь дистрибьютером или "примазаться" к одной из наших компаний, занимающихся разработкой игр, которые тоже представляли свою продукцию на E3. Я понимаю, что все это звучит достаточно нереально. Тогда остается одно — накопить около \$1500 (\$700 - перелет, \$200 - регистрация на выставке, а остальное - на жилье), заранее заказать гостиницу и поехать, что называется, дикарем. Но, бесспорно, самый простой, а главное дешевый вариант — узнать все новости из прессы или Интернета. Тем более, что, будучи на выставке, узнать обо всех событиях там происшедших просто невозможно.

Но перейдем к делу. Все, мы прибыли в Лос-Анжелес и направляемся к LA Convention Center, который уже красуется огромными банерами Jak&Daxter и Соника. Что дальше? Основные события проходят в трех огромных залах: престижный West Hall, где заседают "приставочники" во главе с Sony, Nintendo и Sega, не менее крутой South Hall со всякими EA, Infogrames, Capcom, Konami, Eidos и







прочими Microsoft'ами. В третьем же зале Kentia Hall, находящемся ниже уровня земли (правильно, в подвале), собрались все те, кому места под солнцем не хватило. Это малоизвестные компании из Франции, Германии, Кореи и... России, которые только надеются урвать свое место под солнцем. К этим трем залам можно прибавить целую тучу всевозможных Meeting room, где, как вы понимаете, проходили бесконечные встречи журналистов с разработчиками, бизнесменов с партнерами и т.д., массу столовых "поест за \$10", толпу бдительных стражей порядка и совершенно великолепный press center с постоянно занятыми компьютерами и залом отдыха, где уставшие от трудовых будней журналисты нежались на мягких диванах, поглощая бесплатные обеды.

А дальше идут тяжелые рабочие дни. Если вы думаете, что посещение выставки — это сродни небольшому отпуску, то глубоко ошибаетесь. Для нас это была работа, настоящая и, надо сказать, весьма выматывающая. Выставка начинает работать с девяти утра и заканчивает в шесть вечера — полный рабочий день, зачастую даже без обеда. Вероятно вы думаете, что я преувеличиваю. Вовсе нет. Когда попадаешь в этот муравейник первый раз, честное слово просто теряешься. Попасть хочется везде и сразу, во все поиграть, все увидеть, хорошо бы при этом еще и назначить несколько встреч с разработчиками. А ведь еще нужно собрать целую кучу press kit'ов (это CD-Rom'ы с графикой и пресс релизами). А время — штука

*Стенды компаний, казалось бы, такие разные, по содержанию практически идентичны. Как правило, типичный стенд состоит из ярких декораций, соответствующих одной или нескольким хитовым играм, множества демо-юнитов с играми и представленными к ним консультантами, классической рецепции, где вы можете получить всю интересующую вас информацию, нескольких внутренних помещений (для своих) и пары девушек-моделей для привлечения внимания. А чтобы привлечь еще больше посетителей, некоторые компании устраивают всякие шоу с призами и без. Очень неплохо получалось развлекать гостей у Infogrames, но особенно отличилась Testo, которой показывать было, в принципе, нечего, а вот представлений было хоть отбавляй. Именно к ее стенду каждый день выстраивалась огромная очередь за фото с девушками из DoA.*





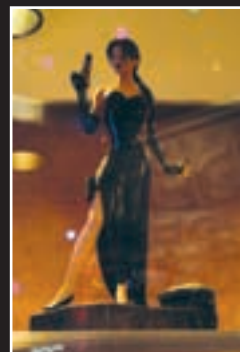


Одним из крупнейших стендов (если не самым большим) был, конечно, стенд нашей родной **SCE**. Правда, народу там было не так много, как у **Nintendo**, но известную поговорку про кислород вам повторять не надо. Кроме того, и игр у **Sony** было представлено на порядок больше. Причем это были не только собственные разработки, но и все значимые проекты других компаний. Жаль только, что на несчастную **PS one** внимания уже никто не обращал.



далеко не резиновая, и, как результат, наверное, больше половины игр остались не увиденными. Конечно, такие гранды, как FF X, Devil May Cry, Jak&Daxter, Soul Reaver II, Ace Combat 4, Wipeout Fusion были опробованы, но многое осталось за "бортом" (Silent Hill 2, Maximo, State of Emergency, Blood Omen II, Baldur's Gate, Kessen II и др.). Нельзя сказать, что на них мы не обратили внимание — совсем наоборот. Видеть-то мы их видели, а вот поиграть, просто не успели. Этому мешали либо очереди к демо-юнкту с игрой, либо все та же банальная нехватка времени. Но результат все же есть, и частично вы с ним можете ознакомиться в этом номере. С другой стороны, далеко не все наше время было посвящено играм. Ведь, как и на любой порядочной выставке, на Е3 были массы различных подарков, сувениров, всевозможных аттракционов с призами. Пройти мимо этого просто невозможно, и все требует времени. И везде огромные очереди из ужасно занятой журналистской братии!!! Там майки дают, там - ручки, а уж что творилось перед стендом Nintendo, где можно было выиграть новейший GameBoy Advance, вообще словами не описать. Это надо было видеть. Вот так в поисках очередного стенда с самой интересной игрой, какой-нибудь хитрой комнаты переговоров, банальной халявы или просто пропавшего где-то товарища и пролетают три дня выставки. Итог один — масса впечатлений, как плохих, так и хороших, кучи фотографий и приятная усталость от удачно завершнного дела. В любом случае, никакие наши Comtek'i даже близко не стояли с Е3.





Вернемся к free staff или попросту халяве и прочим развлечениям, коими была полна выставка. Вот этот серьезный мужчина слева скручивает в тугий узел майку, чтобы через мгновения бросить ее вниз в жадно ожидающую толпу, где дело вполне могло дойти до драки. Но были и более цивилизованные развлечения. Например, на стенде **Pelican'a** стоял традиционный ярмарочный аттракцион с молотом и колоколом, а издательский дом **imagine** вообще устроил беспроигрышную лотерею со скутером, в качестве главного приза.





# Alone In The Dark: The New Nightmare

Классический Alone In The Dark, так получилось, принято считать одним из родоначальников направления survival horror, во многом проложившим дорогу всем известному сериалу Resident Evil.



**Жанр:** survival horror  
**Издатель:** Infogrames  
**Разработчик:** Darkworks  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Resident Evil, Silent Hill



Что интересно, но еще несколько лет назад об этом никто не задумывался и культовую игру от Infogrames особо не вспоминал. Если только в исключительных случаях. О первопроходничестве, по моим наблюдениям, заговорили только относительно недавно. Конкретно - после анонса новой части Alone In The Dark. Тогда-то все и спохватились (во многом, вероятно, под влиянием пресс-релизов). Мол, вот откуда ноги растут.

## Roots Bloody Roots

Признаюсь честно, в ранние Alone In The Dark я играл ничтожно мало. Когда только появилась первая часть, она действительно была чем-то из ряда вон, очень самобытным продуктом. Меня, правда, всегда смешили до колик три с половиной полигона, представлявшие из себя главного героя. Но по тем временам



В интервью Darkworks утверждали, что, создавая игру, они будут опираться на традиции сериала. Но получился у них самый настоящий Resident Evil.





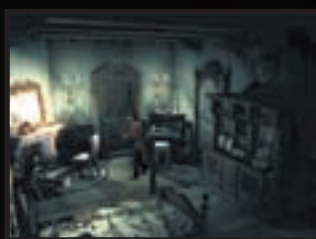


**Симпатичные локации, не правда ли? Мне тоже нравится и даже очень. И все такое мрачное, темное...**

это казалось немеряно крутым. И не только казалось, но и являлось. В ранних интервью, Darkworks утверждали, что, создавая новую игру, они будут всенепременнейшим опираться на традиции Alone In The Dark. Полагая (и не без оснований), что лучшим продуктом серии была самая первая часть, они уверяли нас, что будущее популярной некогда линейки продуктов должно покоиться именно на ее корнях. Я не исключаю, что родители Alone In The Dark: The New Nightmare думали именно так, и никак иначе, но получился у них все равно самый настоящий Resident Evil. Разве что более мрачный, помахивающий перед нашими длинными носами готическим антуражем, заигрывающий с мистикой и состоящий во внебрачной связи с Silent Hill.

Как на это отреагируют те, кому дорог старый Alone In The Dark? Интересный вопрос. Для начала неплохо

было бы найти хотя бы парочку рецензителей "чистоты стиля". Знаете, таких принципиальных седебородых личностей, до сих пор с трепетом в душе переживающих моменты, проведенные за леденящим душу противостоянием угловатого Эдварда Карнби и не менее угловатыми таинственными существами, населяющими таинственный особняк. Сомневаюсь, что они окажутся в диком восторге от того, что некогда революционный проект мутировал в то, что сейчас принято называть survival horror. Или, проще говоря, "тиф-паф, зомби, я тебя убил". С другой стороны, можно задать закономерный вопрос следующего содержания. А что, собственно, еще можно было нам ожидать? Похоже только этого. Разве только менее откровенно "закошенного" под такое любимое народом капкомовское деньгосрубало. Простые поклонники жанра, наверняка, испытают вос-



торг. И не только они. Ведь даже я, не отличающийся особой любовью к action/adventure, коих на свете нынче как грязи, об Alone In The Dark: The New Nightmare отзываюсь в основном очень и очень положительно. Не так много элементов всеми уважаемого игрового "антиквариата"? Ну что ж поделать, зато то, что есть, сделано просто великолепно.

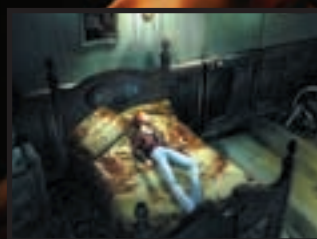
## Синематограф?

О чем можно говорить, рассказывая о Resident Evil, коим и является Alone In The Dark: The New Nightmare? Оказывается, есть о чем. Поверьте уж мне.

Во первую очередь, атмосфера. Она в игре есть. И не какая-нибудь на уровне китайской подделки или пошлых динозавров, стаями выпрыгивающих из-за кустов, а самая что ни на есть настоящая. Это действительно horror, хотя и компьютерно-игровой. Работает на этот аспект

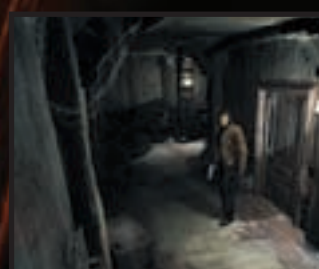
ничего, кроме положительных эмоций их созерцание не вызывает. Мало того, что сами по себе они страсть как хороши, так во всем оформлении, как я уже упоминал, прослеживается стиль. Мрачно и красиво. Готическая архитектура и невероятные пейзажи, множество необходимых, сочных деталей, подчеркивающих общий настрой всего окружения, тьма, в которую погружен весь остров, на котором разворачиваются события игры, ну и, конечно, световые эффекты, достойные подробного рассмотрения (под которое

**Alone In The Dark: The New Nightmare - игра стильная и весьма впечатляющая в плане графического исполнения.**



в этой статье зарезервировано свое место).

Ко всему прочему, по доброй традиции, камера выбирает наиболее "кинематографичные" позиции для обзора, и это также играет некоторую роль в общем впечатлении, создаваемом продуктом. Причем "кинематографичность" в данном случае проявляет себя не только в



**Сочетание тьмы и света в игре просто покоряет.**

множество разнообразных вещей. Вплоть до некоторых элементов игрового процесса, о чем мы поговорим отдельно. Но главную роль, пожалуй, здесь играет визуальное восприятие. Alone In The Dark: The New Nightmare - игра стильная и весьма впечатляющая в плане графического исполнения. Конечно, на PlayStation что-то грандиозное, пиршество для глаз, создать невозможно, но смотреть то, что получилось у Darkworks просто прекрасно. Да, новый Alone In The Dark хоть и демонстрирует нам набившие оскомину преренденные бэкграунды, но

рассказах разработчиков, но и на деле. Некоторые ракурсы приятно поражают, причем очень сильно. Как, например, когда через "установленную" за окном особняка камеру вы видите своего персонажа, шагающего по двору. При этом в виртуальный объектив попадает, ясное дело, и кусок внутреннего "убранства" здания, включая, естественно, само окно - разбитое и с искореженной рамой. И вообще подобных киношных эффектов в игре наличествует в достаточном количестве. Проявляется это и в сюжетных вставках, и само по себе, неожиданно. В процессе, что называется. Не думаю, что имеет смысл это описывать. Лучше самим увидеть. Режиссерская работа в Alone In The Dark: The New Nightmare впечатляет.

Хорошо нагнетают атмосферу и музыку. Звучит она как бы на заднем плане, но на игрока действует исправно. За ее создание ответственен, к слову, Стюарт Коупленд, бывший ударник The Police (для тех, кто вообще не в курсе о чем речь, - в этой группе в свое время играл/пел Синг). Да и вообще звуковая часть



Alone In The Dark: The New Nightmare заслуживает самых изысканных комплиментов. Тут и неплохая озвучка, и треск ради, с помощью которой общаются главные герои, и еще много чего другого. Главное, подобрано все так, как надо. И используется с толком. Бежишь себе спокойно, а тут из ниоткуда дикий вопль. Причем

ствие разворачивается не в начале XX века, а в его конце. Ну так вот. Наличие двух героев в игре в данном случае означает два различных варианта ее прохождения. Edward Carnby и Celine Cedrac стартуют в разных локациях, к цели добиваются разными путями, имеют различное inventory и вообще более

управления, которое в большинстве action/adventure почему-то оказывается, мягко говоря, не самым впечатляющим. И эта игра не исключение. Особой строккой проходят некоторые сюжетные пассажи. В целом к сюжету-то нареканий нет, вот некоторые моменты порой готовы сразить своей неадекватностью (во ка-



Одной из самых ярких особенностей игры является любопытное использование световых эффектов.



совсем не из-за того, что вам на спину банально кидается монстреныш. Просто кого-то где-то жестоко убивают. Кого и где, мы не знаем.

### Луч света

Одной из самых ярких (во всех смыслах слова) особенностей Alone In The Dark: The New Nightmare, как я уже замечал выше, является любопытное использование световых эффектов. Чем-то это напоминает Silent Hill, но на более высоком уровне. Герои игры имеют в наличии портативные фонарики, которые нужны как для практических целей, так и для общего украшения и пресловутой атмосферности. Практическая часть - некоторый из ваших противников боятся света. На них достаточно навести лучик и они не рискнут напасть, пока вы их таким образом смущаете. Если же вы вдруг вообще включите свет в помещении (а такое запросто осуществляется во многих комнатах), то чудики запросто могут в буквальном смысле раствориться в воздухе. Что касается визуальной части дела, тот тут, помимо всего прочего, интересует нас то, каким образом этот все реализовано. Дело в том, что все бэкграунды в игре существуют как бы в двух разновидностях. Конкретно, каждый фон имеет одновременно в затемненной и в освещенной версиях. В результате, когда вы бродите во тьме с фонариком и наводите его, предположим, на стену, то нужный вам кусок "обоев" тут же отображается в своем "светлом" варианте. Поверьте, выглядит это очень даже впечатляюще. Прямо как будто все происходит в реальном времени.

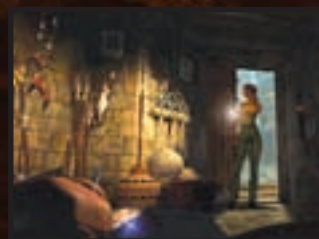
### Нам не по пути

В игре, как вы уже знаете, два персонажа. Один из них, что несколько удивляет, Edward Carnby. Героя первых трех Alone In The Dark звали точно так же, хотя сюжет классических игры серии с The New Nightmare ничего общего не имеет. Даже дей-

половины из всего увиденного одним персонажем, нельзя будет найти, играя другим. Кроме того, прохождение за Edward Carnby, по признанию разработчиков, более ориентировано на грубую силу и развеселый отстрел встреченных на пути противников, тогда как в варианте для Celine Cedrac внимание уделено, скорее, некоему головоломочному аспекту. Кстати, ребята из Darkworks привнесли в игру один интересный момент, который многим позволяет проводить определенные параллели с Metal Gear Solid. По ходу игры персонажи общаются друг с другом посредством радиации. Обычно она активно используется в небольших сюжетных вставках, но поговорить вполне реально и так. Естественно, это не означает, что если каждые две секунды вы будете терроризировать товарища по несчастью, то вам ответят. Но, в общем, находка оказывается весьма любопытной и добавляет Alone In The Dark: The New Nightmare колорита.

### Подставь руки

Есть, конечно, у игры и ряд недочетов. Вообще, сама принадлежность к survival horror автоматически означает, что игрока тут встретят проблемы вполне определенного характера. Помимо субъективных, заключающихся в том, что далеко не все будут пребывать в состоянии восторга от брожения по мрачным локациям и отстрела чудик (хотя Alone In The Dark: The New Nightmare вполне способен склонить на свою сторону даже того, кто жанр откровенно недолюбливает), есть и ряд объективных. Вроде того же



кой эвфемизм откопал!) наповал. Скажем, увидев убегающего доктора Мортена (бьяка, отрицательный персонаж), Селин вместо того, чтобы его преследовать, стоит на месте и просто кричит: "Доктор! Доктор...". Потрясающе. Что делают персонажи, когда наконец встретятся? Объединят свои усилия? Ничего подобного, разбегутся дальше и продолжат искать поодиночке приключения на пятую точку. Я, безусловно, понимаю, что разделить прохождение на две различные линии просто необходимо, но хоть логику какую-то соблюдайте, господа разработчики. И подобных несуразиц не одна и не две штуки. Одна бабулька, за дверями комнаты которой пасутся монстры (да и внутри тоже!), чего стоит.



Приятная обстановка. Сейчас Селин достанет из тайника пистолет и тут же оперативно получит по голове от нехорошего монстра.

### (Dino) Crisis

Можете не верить, это ваше право, тем более, что я действительно часто и не по делу гоню, но Alone In The Dark: The New Nightmare мне реально очень понравился. Это при том, что я, как бы это помягче сказать, не ахти какой поклонник survival horror. Полагаю, у фэнов жанра игра вызовет еще больше восторгов чем у меня. Впрочем, кто знает, учитывая что эти самые фэны привыкли лопать всяческие "убей динозавра" и "новый Resident Evil: целых два новых босса!". Как показывают тенденции, наши "ценители" запросто способны проигнорировать действительно качественный и интересный продукт, а продолжат играть в свои комиксово-конвейерные подделки.

Александр Щербаков

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Из Alone In The Dark сделали чистой воды Resident Evil. Каков результат? Однозначно положителен. Ортодоксальные фанаты-должители (количество которых можно пересчитать по пальцам), может, будут и недовольны. Ну а любители хороших survival horror однозначно оценят работу Darkworks.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Что тут можно добавить? Ждали долго, но наши ожидания целиком оправдались. Хочется лишь подлагодарить Darkworks за труд.



# Spec Ops: Ranger Elite



**Кто такие рейнджеры? Был тут один, Базз, кажется. Бегал, бегал, преступников искал. Но не нашел и в итоге улетел на соседнюю обитаемую планету. Теперь вот новая напасть, но уже более серьезная и хорошо вооруженная. Дело в том, что Runecraft наконец то разродилась продолжением Spec Ops, которое как раз и рассказывает об отряде специального назначения, по ихнему рейнджеры.**

**Жанр:** action/tactics  
**Издатель/Разработчик:** Take 2 Interactive/Runecraft  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Spec Ops: Steal Patrol, Raibon Six, Suphon Filter



Сначала сама задумка игры меня очень воодушевила. Ведь вам придется управлять сразу двумя командос, которые, скрытно пробираясь по территории противника, должны его "чик-чик". Но чем даль-

части. И вот теперь за ее ошибки расплачиваться приходится нам. Хотя поначалу все вроде в порядке. И миссий предостаточно, и задания достаточно разнообразные. Пускай все сводится к беготне по местности, отстрелу противников и мелкому саботажу. Перед миссией, как водится, предложат выбрать себе двух солдат из пяти "вариантов". Все они специалисты своего дела, один снайпер, другой взрывник и т.д. Потом наступит

тут-то и начинаются первые проблемы. Начнем с весьма корявого управления. Герой может бегать и стрелять. А вот ползать по-пластунски, прыгать и тем более "стрейфиться", извините, не обучили. К тому же невозможно быстро развернуться, чтобы ответить на подлый выстрел в спину. Из-за таких вот казалось бы мелких недостатков ваши рейнджеры будут погибать очень часто и быстро. Графика заставляет оценить себя

кардинально меняет всю ситуацию. Вот теперь можно ощутить все прелести командной игры, когда один идет немного впереди с автоматом, а второй, чуть позади, стоит с оптической винтовкой и "снимает" появляющихся врагов. Вот такие рейнджеры в U.S.Army. Что ни говори, но даже нашим стройбатовцам они в подметки не годятся. А про игру можно сказать, что она могла, да просто обязана была быть лучше, и намного. Хотя пару вечеров поубивать время можно без вреда здоровью.

С.И.С.

**Про Spec Ops: Ranger Elite можно сказать, что она могла, да и просто обязана была быть лучше.**



**Как мы уже писали, в статике визуальная картинка игры выглядит очень даже презентабельно. Вон даже деревья есть, интерактивные.**

ше я проходил игру, тем меньше становилась моя радость. Причин для этого достаточно, но главная в том, что Runecraft не сделала нужных выводов после выхода первой

пает очередь оружия и амуниции. Выбор достаточно широк и сможет удовлетворить любого профессионала. И как только все будет готово, вас выбросят из вертолета.

двойственно. В статике все вроде бы нормально, красивые пейзажи, неплохо смоделированные персонажи. Но как только в этом красивом мире начнутся боевые действия, просто хочется волком выть. Главная проблема движка - враги, появляющиеся прямо из воздуха. Вроде никого не было, а сделаешь два шага вперед, и на вас уже бежит противник, постреливая из карабина. Пара таких набегов на вашу команду, и гамовер! Теперь немного о вашем, так сказать, сотоварище. По ходу игры он будет просто тупо следовать за вами. Единственный плюс: при нажатии "треугольника" происходит банальное переселение душ из одного солдата в другого. В основном же ваш напарник ни на что не способен. Иногда отстает, уткнувшись в угол здания, не может открыть ответный огонь по противнику и очень часто натывается на мины. Но игра вдвоем (посредством второго джойстика)

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Очень средняя игра. Если б не было альтернатив, то еще можно, скрипя зубами, сказать про нее много лестных слов. А так... ее участь собирать пыль на полке.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**5.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Для любителей спецназовского action я все же порекомендовал бы Rainbow Six. Но вообще лучше подождать Syphon Filter 3.





# World's Scariest Police Chases

**Я практически на 99% (прописью: девяносто девять процентов, не меньше!) уверен, что немалая часть аудитории нашего журнала будет просто в восторге от World's Scariest Police Chases. Игруны, захлебывавшиеся слюной при виде Driver, поднимут на руки новорожденный клон блокбастера от Reflection и будут шумно голосить, что продукт полностью оправдал их ожидания.**

**Жанр:** гонки/action  
**Издатель:** Activision  
**Разработчик:** UDS  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Driver



Короче, как вы понимаете, можно с полным правом наделить нашего сегодняшнего пациента титулом "суперкрутая игра, попавшая точно в десятку" (за точность этой забористой цитаты, автором которой является всем-известно-кто, не ручаюсь). Благо, хоть тут и несет за версту банальным, извините, сдираловом, но всем на это будет наплевать. А тем, кому не наплевать, станут смотреть на World's Scariest Police Chases сквозь пальцы. Мол, ну и что тут такого, все равно весело. И правда, игра действительно вызывает положительные эмоции, что бы там ни гово-

рили иные несознательные буржуи из числа импортных.

## Wannabe

Другое дело, что положительные эмоции вызывал и прототип нашего

бодрого и симпатично выглядящего, несмотря на свою бессовестность, обслеваемого. При этом, что бы там кто ни пицал, а этот самый прототип, которым, как я уже упоминал, является всем известный борец за высокие строчки в хит-парадах, хоть и был

ками, основной смысл которых сводится к банальному "я тоже так хочу", ломится в калачный ряд, сметая все на своем пути. Публика вполне довольна таким положением вещей.

## Они же из шоу...

Вообще, если кто до сих пор не курсе, игра с несколько даже монструозным названием World's Scariest Police Chases относится, кроме всего прочего, к классу продуктов, "сделанных по лицензии". Конкретно, "World's Scariest Police Chases" - это такое телевизионное шоу (к трансвеститам отношения, правда, не имеющее). Производством его занимается Fox Television. В отведенное под данное ТВ-развлечение время зрителям демонстрируются реальные сцены полицейских погонь, снабженные комментариями некоего персонажа по имени John Bunnell. Его голосок создатели "нового Driver" а, естествен-



**Игра действительно вызывает положительные эмоции, что бы там ни говорили иные несознательные буржуи из числа импортных.**

несколько необычен, неплохо упакован и приятен в пользовании, но звезд с неба не хватал. И не надо со мной спорить, ведь если свою порцию гадостей я не наговорю в этом абзаце, то наговорю в другом. И еще неизвестно, что хуже. При этом я хоть порой и суров, но весьма справедлив. Бью больно, но аккуратно. Сожрал народ оба Driver`а за милую душу и не поперхнулся. Пример второй части, кстати, показал, что потребитель вполне готов и к дальнейшему усвоению подобной пищи. World's Scariest Police Chases с кри-

но, не преминули запихнуть в свой игровой прожект. Отечественным игрокам, надо сказать, все эти фишки с лицензией, комментариями и прочими элементами воздействия на потенциального покупателя будут до пятой точки. Клиентам же, проживающим во вполне определенных странах, отнюдь нет. В любом случае мы знаем, с чем имеем дело.

## Я выбрал эту роль

Итак, как я уже неоднократно успел всем сказать, World's Scariest Police





**POLICE LINE: DO NOT CROSS**

Chases - это такой своеобразный Driver. Во "мнении автора" я, в принципе, достаточно четко сформулировал, что все это безобразие собой представляет. Можете прочитать и представить себе это картину. А я ее дополню, благо впереди у меня еще куча свободного места, которое не лишне замарать различными словами. Причем важными, содержательными и желательно укладывающимися в рамки того, что принято считать парламентскими выражениями. Значит, смотрите сюда. В Driver мы исполняем роль угонщика. В World's Scariest Police Chases на нас вешают малопочетные (в силу различных обстоятельств) обязанности полицейского. Мы катаемся по солидных разме-

никто не позволит. Делать это нужно только в заранее оговоренных случаях, когда преступник представляет особую опасность, плюс поблизости не наблюдается скопления народа. Я, правда, с удовольствием отстреливал бы даже пьяных водителей (а в процессе игры вам придется гоняться и за ними тоже). Просто так, потехи ради. Чтоб не резвились.

### Крепче за баранку держись...

Силами разработчиков World's Scariest Police Chases делится на несколько основных режимов. Free Patrol - это просто ни к чему не обязывающее катание по городу. Сели и

Мы катаемся по солидных размеров городам, догоняем преступников и показываем им пресловутую кузькину мать. Это - суть игры.



**Прямо перед нашим носом едет злостный правонарушитель. Щаз мы гада приложим так, что мало не покажется...**

нировочных заданий, предназначенных для ознакомления с игрой, и продолжается уже полноценными этапами в стилистике "Driver наоборот". Большинство из них, надо сказать, достаточно однообразны, хотя далеко не все они сводятся к "поймай вора", как могут подумать некоторые. Будут и оживленные перестрелки, и работы по деактивации взрывчатки, и сбор выброшенных из машины вещественных доказательств. Последнее, к слову, поражает всем размахом самой задумки. Это

такие любопытные вещи, как совершенно брутальное поведение подвыпивших водителей. Это нужно просто видеть. Чтобы такое вытворять, нужно выпить оч-чень много. При этом нарушитель спокойствия еще умудряется вообще как-то рулить и довольно бодро сматываться от преследующей его полиции. Немалый интерес представляет и возможность игры вдвоем. В Pursuit Mode такие дела нам не позволены, но вот в том же Free Patrol - пожалуйста. Реализовано это дело доста-



ров городам, догоняем преступников и показываем им пресловутую кузькину мать. Это - суть игры. Запоминайте. Конспектировать не обязательно. В основной части миссий от вас будет требоваться банально остановить не в меру разрезвившегося водителя. Обычно для этого необходимо "забодать" его машину своей до состояния заполнения специального индикатора погони. В особых заданиях вам придется также пользоваться огнестрельное оружие. Но только в особых. Тут прослеживается определенная логика: просто так палить по поводу и без повода вам



поехали. Патрулируем местность, догоняем подозрительные машины и продолжаем разезды дальше. И так до тех пор, пока машина не развалится. Pursuit Mode - главный режим игры. Здесь мы открываем миссии, которые потом станут доступны в Single Mission. Начинается все с тре-



не только звучит нелепо, но и смотрится не фонтан как. Представьте, из удирающей от вас машины вылетает чемоданчик, за которым нужно будет вернуться в четко ограниченное время. Смысл всего происходящего от меня ускользает. Да, кстати, не меньше поражают и некоторые



точно любопытно. Первый player занимается тем, что крутит баранку, а второй отвечает за пальбу по удирающему средству передвижения. Очень любопытно, забавно, но, боюсь об заклад, после нескольких поездок с товарищем вам такое времяпрепровождение несколько подна-





доест. Особенно, если вы занимаете должность "стрелка", которому, по большому счету, только и нужно, что стучать по одной кнопке. Увлекательно, ничего не скажешь.

## Тотал дестракшн

Что умиляет в World's Scariest Police Chases, так это физическая модель. Охарактеризовать ее можно словом "своеобразная". Особых нареканий она не вызывает, но всплеск эмоций порой порождает. Разработчики явно полагают, что авто ведут себя именно таким изощренным образом, как это



они показали нам всем. Мощные, но странноватые заносы, резвые и кое-где даже комичные подскоки на кочках - этого у нас в World's Scariest Police Chases с избытком. Немного смущает реализация повреждений в нашем ненаглядном игрушке. Сама по себе она заслуживает достаточно теплых слов, но в комплексе с игровым процессом, значительная часть которого построена на

Многие западные журналисты морщат носы и тихонько бьют игрушку ногами в область визуального оформления. Но мы-то знаем, что для старой серой коробки графика здесь, в общем-то, нормальная.

схеме "забодай оппонента", она местами вызывает некоторое непонимание. Вот смотрите, для того чтобы тормознуть преследуемую машину, неплохо бы ее крепко припечатать. Особенно, если палить нам не положено. Вполне логично, что, влетая в нее со всей дури (или же, скажем, аккуратно прижимая ее к какому-нибудь ограждению), вы корчите не только

Не напрягает в World's Scariest Police Chases и управление, хотя стучать без перерыва по шифту, когда приспичило пострелять, и не ахти как удобно. Отзывчивость вполне сносная, хотя мерзкие реплики по этому поводу иногда от разных людей и слышны. По моим же наблюдениям, горевать тут, в сущности, не над чем.



На данном скриншоте вы имеете удовольствие наблюдать мыльницу с мигалками, собирающуюся атаковать танк с нарушителем!?!

авто нарушителя (заполняя еще и индикатор погони), но и свое собственное. И что мы получаем в результате? В результате мы получаем некое подобие гонок на выживание. Жестокое долбилство, в процессе которого далеко не всегда удается сохранить средство передвижения в состоянии, когда оно выполняет свое прямое назначение. Полагаю, тут можно было бы найти какой-то разумный компромисс, но нашим клонотделам это удалось не так что бы уж очень хорошо. Хотя большинство игроков, думаю, придираться к этому особенно сильно не станет. Не все такие вредные, как я.

## Потому что есть Алешка у тебя

Я вот тут думал, какую оценку поставить World's Scariest Police Chases в графе оригинальность. Ведь клон клоном, причем это настолько очевидно, что прямо диву даешься. С другой стороны, подобных проектов на рынке и не ахти как много. Да и читатели, в случае чего, будут кричать, мол, как же так, тут стрелять можно, а в Driver как бы и не особо. Чем не реальное нововведение. Спорить не будем. Обойдемся "мягкой" циферкой "шесть". Я сегодня

## Никакого разноса

Что касается графической части World's Scariest Police Chases, то надо признать, игра выглядит вполне достойно для PlayStation. Можно было ожидать чего-то большего, но и так все вполне прилично, хотя и явно неидеально. Многие западные журналисты морщат носы и тихонько бьют игрушку ногами в область визуального оформления (часто туманно мотивируя это привыканием к next-generation консолям), но мы-то знаем, что для старой серой коробки это, в общем-то, нормально, так что никакого разноса по этой части не ждите. Да, вблизи те же текстуры смотрятся просто отвратно, да и издалека восторгов не вызывают, но мы терпим, благо в целом картина получается вполне ненапряжная.



не очень склонен к злостному избиению игровых проектов по малейшему поводу.

Короче, вы хотели еще один Driver? Вы его получили. Распишитесь.

Александр Щербаков

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Чистой воды Driver, где вы исполняете роль неподкупного блюстителя порядка, которому периодически разрешено палить в правонарушителей из огнестрельного оружия. Делайте выводы сами. По-моему, достаточно неплохо.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

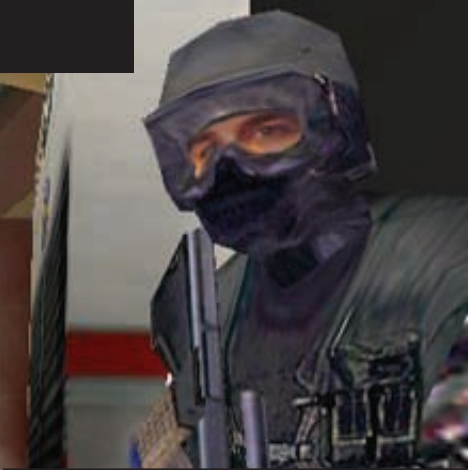
**7.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Мне эта игра от чего то напоминает Полицейскую академию, настолько бесшабашно проходили задержания преступников. И только жесткий голос офицера-оператора, постоянно доносящийся из динамиков, немного отрезвляет.



# Rainbow Six Rogue Spear



планирование превратилось в один большой процесс экипировки команды и определения точек входа на штурмуемый объект. Самостоятельно работать ваша команда также не может, забудьте про AI, самый простой вариант - развести бойцов по безопасным углам и в одиночку вынести все и вся. Получается прекрасный шутер. Ключ к успеху - осторожность, детектор сердцебие-

**Крупные планы еще никогда не улучшали общей картинки.**



**Жанр:** 3D action с элементами стратегии  
**Издатель/Разработчик:** Red Storm Entertainment/Saffire  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Spec Ops: Stealth Patrol



И снова в нашем обзоре спорная игра. Говорят, есть два жанра, которым не место на приставках, - стратегия и fps (first person shooter). Rogue Spear - гибрид двух, игра, пришедшая на приставку с персоналки. Пришедшая не без потерь и со скандалом. Критики практически сровняли Rainbow Six с землей, обвинив во всех мыслимых грехах. Я не из их числа, мне нравилась первая часть, и с выходом второй я своего мнения не изменил. Хотя восторженных иллюзий я также не питаю, игра не идеальна, но у нее есть шанс. Rogue Spear игра по мотивам произведений Тома Клэнси, известного

мастера остросюжетного романа (его перу принадлежат "Парк Горького" и "Охота за "Красным Октябрем"). После распада Советского Союза группы радикально настроенных экстремистов получили доступ к оружию массового уничтожения. Волна терроризма захлестнула мир, вынудив ведущие державы создать международное спецподразделение по борьбе с терроризмом - Rainbow Six. Отряд встал на пути террора. В Rouge Spear элитным бойцам под руководством игрока придется заниматься уничтожением очередной организации экстремистов. Жаль, что в рамках небольшой статьи нельзя рассказать о сюжете подробнее, но имя автора говорит о многом. Клэнси - мастер своего дела и может по праву гордиться своим детищем. Игровой процесс претерпел изменения в сторону упрощения, и за это игре досталось больше всего. Однако будем реалистами, PSone вряд ли сможет на равных тягаться с PC в вопросах искусственного интеллекта. Слишком многое требует контроля, слишком мало оперативной памяти. В результате стратегическое

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Сиквел Rainbow Six чувствует себя на PSone ничуть не хуже предшественницы. Интересный проект, который наверняка найдет своего игрока. По крайней мере, я им уже очарован.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**6.4**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Не буду разделять очарованность господина Ковалева, т.к. к сожалению, на PS one до сих пор так и не удалось создать не одного дельного порта с многочисленных PC'шных симуляторов спецназа. Хотя, бесспорно, Rainbow Six — лучший.

ния (для поиска террористов) и глушитель. Немного портит жизнь управление, чувствительность аналогового контроля оставляет, как говорится, желать, не говоря уже о том, что 101 клавиша + мышь плохо укладываются в 14 кнопок и два аналоговых штурвала Dual Shock'a. Но, в общем-то, терпимо. Графика осталась такой же, как в первой части. Не без глюков, с нелепыми персонажами, но она (графика) и на PC была не шедевр. Вполне приятный продукт, для PlayStation выглядящий очень неплохо. Звук же вообще остался без изменений. В общем, мне нравится. На вкус и цвет товарищей, конечно, нет, но все же...

**Алексей Ковалев,**  
<happosai@mail.ru>



# Mat Hoffman's Pro BMX

**Matt Hofman's Pro BMX - игра со сложной судьбой. В процессе работы над проектом сменилось две команды разработчиков. Даже три, если считать Newersoft, создавшую оригинальную Pro Skater, игровой процесс и графический движок которой лежат у истоков проекта. Впрочем, последняя компания имеет к Pro BMX отношение, скорее, косвенное.**



**Жанр:** экстрим-симулятор  
**Издатель/Разработчик:**  
 Activision/Runicraft  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Tony Hawk's Pro Skater



Как бы то ни было, процесс разработки истерично кидало из стороны в сторону, сроки релиза постоянно переносились и в результате игра появилась на полгода позже, чем планировалось. Сразу же попав под перекрестный огонь критики. Toni Hawk - это классика и любая игра, пытающаяся занять место рядом с ней встречает на пути стену скептицизма. В общем, мнения разделились. Критики отнеслись к игре прохладно, хотя и дали ей высокие (местами) оценки. Покупатели встретили игру тепло, хотя и не достаточно радушно для того чтобы она появилась в чартах. В об-

щем, ситуация любопытная и сейчас я внесу свою скромную лепту, чтобы сделать ее еще любопытнее. Начнем, как водится, с игрового процесса. Вообще-то, меня хлебом не корми дай пересказать сюжет (старый добрый Галкинсон, любит рассказывать сказки читателям :) однако за не имением в Pro BMX последнего не остается ничего другого, кроме как рассказать об игре, как об игре. Итак, что мы имеем? Горный велосипед, акробатика и трассы, больше напоминающие полосу препятствий. В совокупности - довольно забавное действо, что, впрочем, вполне закономерно. В основе игрового процесса лежит Pro Skater - 2, а классика, как известно, не стареет. Хорошая классика не стареет вдвойне. Управление немного путано, но в пределах разумного. Иными словами, требует время на освоение, но в дальнейшем не вызывает никаких нареканий. Вообще, раскладка клавиш практически идентична использованной в Toni Hawk. Скажем так, удобно не хуже, чем у... (вставьте название любой из конкурентов), плюс, достойно реализова-



**Одновременная игра вдвоем вряд ли покажется многим удобной, но одно уже наличие этого режима дает большой плюс МНРВ.**

на система трюков. Последних, кстати, в игре довольно много. Не настолько, чтобы уподобившись Децулу кричать "ЙОУ!" от восхищения, но вполне прилично. Всевозможные: icepick, toothpick, double-peg, Smith, crooked и прочие дикие вещи надолго займут любителей поломать пальцы об джойпад. Мда, до этого я и не представлял сколько всего непотреб-

**Всевозможные: icepick, toothpick, double-peg, Smith, crooked и прочие дикие вещи надолго займут любителей поломать пальцы об джойпад.**



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Игра не самая лучшая и не самая худшая. Просто достойная игра, для поклонников Tony Hawk, горных велосипедов и экстремальных развлечений. Есть редактор уровней, многопользовательский режим и прочее, прочее, прочее... Осталось только решить - нужно ли вам все это.

### ОЦЕНКА

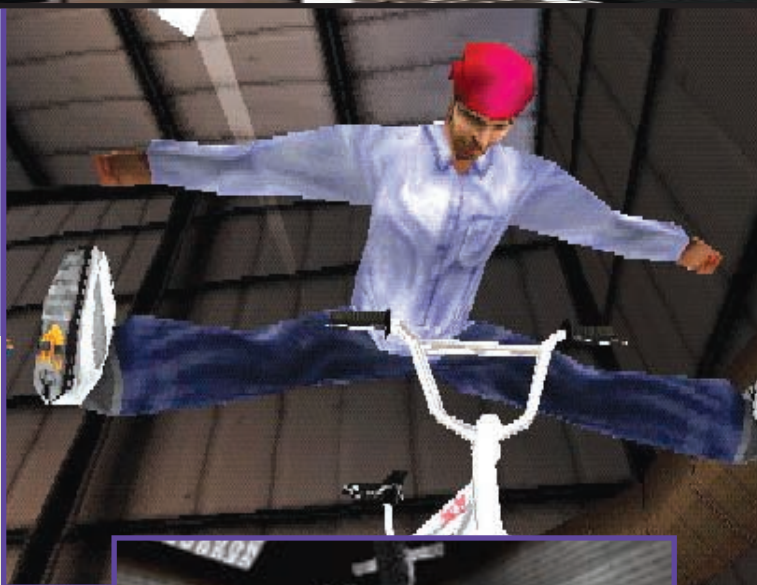
ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**6.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Очень достойный продукт для любителей игр с экстремальным уклоном. Движок Pro Skater'a, не менее привычный игровой процесс, не даром Activision собралась выпустить целую подобную игр.





**Как и THPS игра полностью построена на трюках и зрелищности.**

тательна. Миссии проходятся играючи и слава Богу! Хотя, в последствии, это, возможно, и скажется на сроках перемещения игры из чрева приставки на дальнюю полку. Replayability - интересная штука. Как уже говорилось, игра проста - выполни пять заданий (н-р, разбей что-либо), отыщи раскиданные журналы и побольше прыгай. Беллетристика раскиданная по уровню играет роль своеобразного бонуса - собери все "и тебе будет счастье". В Pro Skater подобную роль играли (если я ничего не путаю) видеокассеты. К слову, дизайн уровней очень неров-

**Среди этапов встречаются как шедевры, так и нечто настолько маловразумительное, что я даже теряюсь...**

ный, вероятно сказалось хождение игры по рукам разработчиков. Среди этапов встречаются как шедевры, так и нечто настолько маловразумительное, что я даже теряюсь - то ли стоит BMX похвалить, то ли забросить ее гнилыми помидорами. Дилемма. В принципе в игре есть встроенный редактор уровней, что по идее исправляет положение. Другое дело, пользоваться им нормально не представляется возможным. Такова уж отличительная особенность большинства приставочных level editor'ов. Единственная область, где данное детище может найти достойное применение - создание карт для многопользовательской игры, и то не факт. Впрочем, наличие самой возможности сделать что-то свое можно только приветствовать.

Наверное, нужно сказать что-нибудь про графику. Matt Hofman's Pro BMX использует слегка измененный графический движок Tony Hawk's Pro Skater - 2 со всеми его достоинствами и недостатками. Для PSOne неплохо, но и не так уж хорошо. Остались детские болезни - клиппинг (проход сквозь стены), неформальное местами поведение полигонов и прочие огрехи, не влияющие, в целом, на игру, но немного смазывающие впечатление от нее. С другой стороны, анимация и модели героев на высоте. И не стоит говорить, что это, мол, "Tony Hawk с велосипедом вместо скейта", Runecraft действительно потрудились. Музыка в игре... Есть. Стандартная комплектация для продукта такого класса - панк и хип-хоп. Есть несколько приятных мелодий из прошлого, но в целом такого, что хотелось бы послушать на досуге, без джойпада в руках, нет. Хотя, это все, понятное дело, субъективное мнение одного отдельно взятого человека. Многим нравится. В любом случае, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А вот стоит ли оно того? Если подумать, то - да.

**П. Галкинсон**

# КЛИНСКОЕ PARTY ZONE 2001

**Любителей продвинутого пива  
ждет очередной сюрприз  
от Клинского!**

**У тех, кто не смог попасть на грандиозное  
мега-шоу Клинского «Продвижение» в  
Москве появился шанс !!!**

**Все лето по выходным в Москве и  
Подмосковье — акции «Клинское Party  
Zone 2001»! Не пропусти, когда в твоём  
парке или на центральной площади твоего  
города начнут разворачиваться огромные  
шатры Клинского, появятся роллеры  
угощающие пивом и заведет свой мощный**



**двигатель единственный в мире скай-дайв  
симулятор. Огромный трейлер,  
перевозящий до 22 тонн груза, притащит  
эту большую «игрушку» — для самых  
продвинутых. Двигатель, развивающий  
мощность 950 лошадиных сил (завидуйте,  
автомобилисты, причем даже владельцы  
спортивных машин типа Porsche!), будет  
гнать вверх летний воздух со скоростью до  
200 километров в час! Поток воздуха  
поднимет тебя на высоту, даруя ощущения  
свободного падения.**

**Заводная музыка, море пива, бесплатный  
полет — вам будет что вспомнить и  
рассказать!**

**Встретимся  
на «Клинское Party Zone 2001»!**





КАКАЯ ЗДЕСЬ  
ХОЛОДЫГА!.. Я СЕЙЧАС  
ПОКРОЮСЬ ИНЕЕМ, КАК  
ЭТОТ ЖЕЛЕЗНЫЙ  
САРКОФАГ.

ЭТА ШТУКА  
БОЛЬШЕ ПОХОЖА НА  
ХОЛОДИЛЬНУЮ  
УСТАНОВКУ...



ОНА РАБОТАЕТ УЖЕ НЕ ОДНО  
СТОЛЕТИЕ. ВИДИШЬ ОГОНЬКИ  
НА РАСПРЕДЕЛИТЕЛЬНОМ ЩИТКЕ?  
ВЫХОДИТ, ЭЛЕКТРОСЕТЬ ПОДЗЕМКИ  
ДО СИХ ПОР ЧАСТИЧНО  
ФУНКЦИОНИРУЕТ?



ЕРУНДА...  
ЭТА ЦИВИЛИЗАЦИЯ МЕРТВА УЖЕ  
БОЛЬШЕ ТРЕХСОТ ЛЕТ. ВО ВСЯКОМ  
СЛУЧАЕ, ТАК ТРЫНДЕЛ НАШ ПРОФЕССОР  
НА ПОСЛЕДНЕМ СЕМИНАРЕ. СКОРЕЕ ВСЕГО,  
УСТАНОВКА ПИТАЕТСЯ ОТ АВТОНОМНОГО  
УРАНОВОГО БРИДЕРА.



ЭЙ! ТЫ ТАМ  
ПООСТОРОЖНЕЕ!  
ВДРУГ РВАНЕТ?



КАЖЕТСЯ, У ТЕБЯ  
П-ПОЛУЧИЛОСЬ... ЕСЛИ  
ОТТУДА ВЫЛЕЗЕТ МУМИЯ,  
Я ЕЕ ПОДЖАРЮ...

ЧТО,  
ДЕВОЧКА,  
НАСЛУШАЛАСЬ  
АРХЕОЛОГИЧЕСКИХ  
ПОБАСЕНОК НА  
ПЕРВОМ  
КУРСЕ?..

НЕ  
ПУГАЙ  
МЕНЯ  
ТАК,  
**ИДИОТКА!!**



Т-ТАМ  
ЧТО-ТО  
ЛЕЖИТ...

С КАКИХ ЭТО  
ТЫ СТАЛА БОЯТЬСЯ ВЗРЫВОВ,  
КАМИ? СПОКОЙНО! Я ВСЕГО  
ЛИШЬ ХОЧУ ЗАГЛЯНУТЬ ВНУТРЬ  
ЭТОГО ХОЛОДИЛЬНИКА.

СОКРОВИЩЕ,  
Я УВЕРЕНА!





ТОЖЕ МНЕ,  
СОКРОВИЩЕ!

!!!

ЙЮ-ХОО!!

ДА! ДА! ТЕПЕРЬ  
Я БОГАТА!  
Я НАШЛА ЦЕЛОЕ  
СОСТОЯНИЕ!  
УРРРА!!



ТЫ, ГЛУПАЯ КУРИЦА,  
СООБРАЗИ НАКОНЕЦ, ЭТО ПЕРВЫЙ  
ЧЕЛОВЕК, КОТОРОГО УДАЛОСЬ  
ОБНАРУЖИТЬ НА ЭТОЙ ПЛАНЕТЕ,  
ДО ЭТОГО НАШЛИ ТОЛЬКО ОДНУ МУМИЮ  
И ПАРУ ТОНН КОСТЕЙ. ТЫ МОЖЕШЬ  
СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ, СКОЛЬКО СТОИТ  
ТАКАЯ НАХОДКА!



ЕЩЕ РАЗ ОБЗОВЕШЬ МЕНЯ  
ГЛУПОЙ КУРИЦЕЙ, И Я СДЕЛАЮ  
ИЗ ТЕБЯ ВТОРУЮ  
МУМИЮ!..



НУ, ЛАДНО,  
БРОСЬ... ЭТО Я  
ОТ РАДОСТИ,  
ИЗВИНИ...

НАДО  
ВЫБИРАТЬСЯ ОТСЮДА...  
ПИН, ВЫЗЫВАЙ ДРОИДА,  
ПУСТЬ ОН ВЫТАСКИВАЕТ  
НАВЕРХ ЭТО  
СОКРОВИЩЕ.



КСТАТИ,  
О СОКРОВИЩАХ!  
ЧТО ЭТО У НЕГО  
ЗА КОРОБОЧКА?  
НАВЕРНОЕ,  
БРИЛЛИАНТЫ!!!

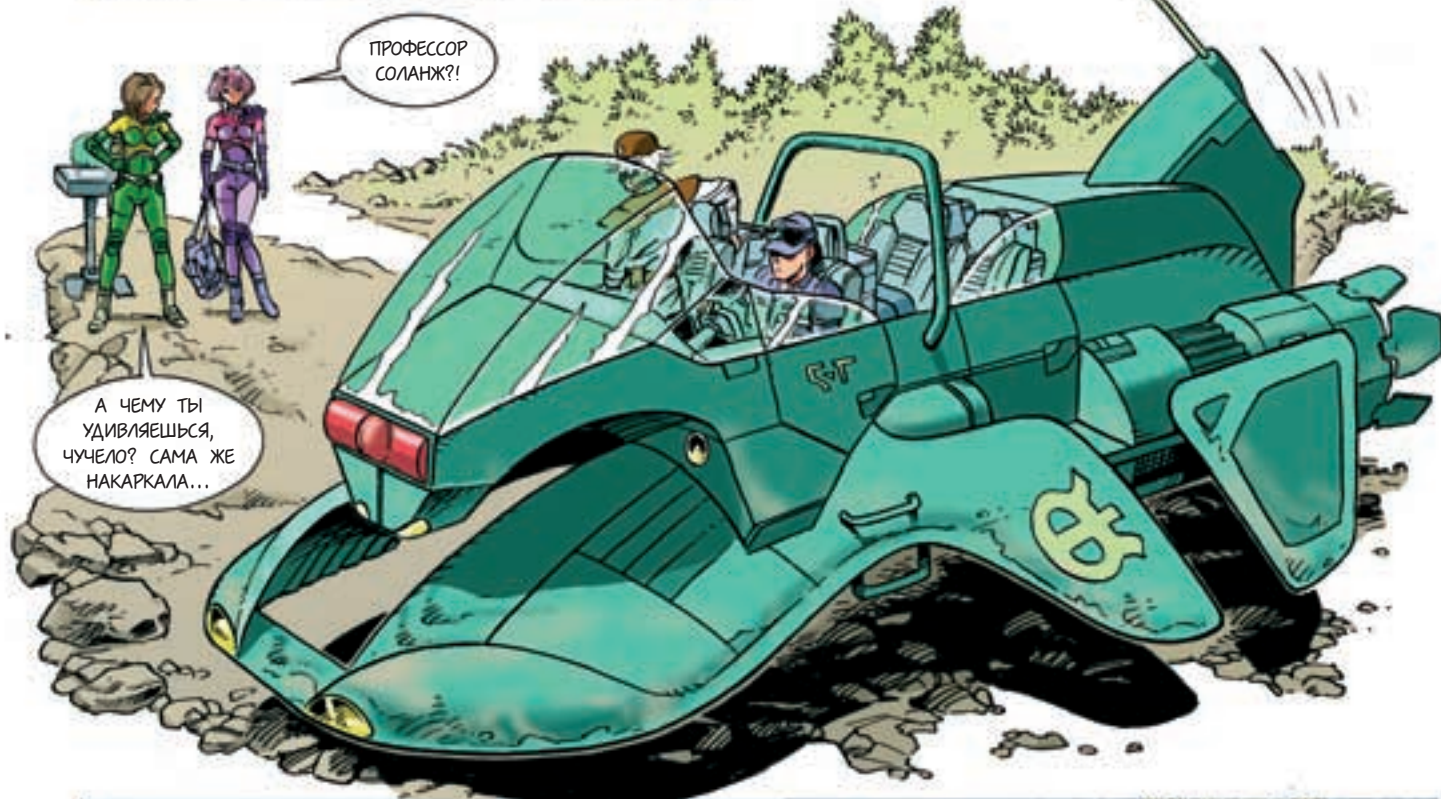


ОСТОРОЖНЕЕ!  
ЗА БЕЗРУКОГО  
МЕНЬШЕ  
ЗАПЛАТЯТ!











# LUNAR 2

## ETERNAL BLUE COMPLETE





# Battle System

У хорошей **RPG** должна быть и хорошая боевая система, чтоб враги легко убивались и играть было приятно. Про то, что игра хорошая, вы, наверное, поняли еще из прошлого номера, а вот про то, как надо убивать ненавистных монстров с максимальной эффективностью, рассказ пойдет уже сейчас. Начнем, пожалуй, с самого простого — с общих сведений.

Во время боя вы не увидите столь родные линейки-бегунки. Поединки делятся на фазы, а они, в свою очередь, на ходы. Очень похоже на пошаговую тактику, но герои передвигаются не по подобию шахматной доски, а свободно, в любом направлении. Когда вы зададите персонажам их действия, враги и ваши герои начнут совершать ходы в порядке очереди. Эта очередность будет зависеть от скорости персонажей. Кто быстрее, тот бьет первый, ну а любители потормозить будут замыкать действо. При совершении хода персонаж будет покидать то место, на котором стоит, и передвигаться по локации. Дальность его перемещения будет зависеть от параметра «**range**».

Следует обратить особое внимание на изменение цвета различных показателей в боевой системе. Например, ваши **HP** и **MP** будут обозначаться числами, которые постоянно меняют свой цвет. Означает это вот что:

Цвет	HP или MP
Зеленый	100%
Белый	99-50%
Оранжевый	49-25%
Красный	24-0%

Также цветастые цифры можно увидеть непосредственно над героями или врагами. Обозначают они следующее:

**Белый** — размер физического урона.  
**Красный** — говорит о том, что броня не смогла защитить героя от удара противника.  
**Желтый** — урон, нанесенный герою, когда для отражения атаки использовалась магическая защита или предмет.  
**Зеленый** — восстановлено определенное количество **HP** или **MP**.  
**Оранжевый** — повышение атакующей силы (**attack**).  
**Синий** — усиление защиты (**defens**).

И последнее, когда вам придется столкнуться с разными цветами, так это при атаке на врагов. Когда в ка-

честве цели указывается противник, он окрашивается в определенный цвет:

**Красный** (над врагом появится крестик) — вид атаки, которым вы планируете напасть, совершенно не подходит для данного типа врагов. Она «снимет» совсем немного **HP**. Лучше поищите что-нибудь более действенное.

**Желтый** — наносится нормальный урон, который и можно ожидать от этого оружия или боевой магии.

**Зеленый** — (над врагом появится кружок) — атакуйте и не сомневайтесь. Что-либо мощнее для данного противника вы вряд ли найдете.

Но не всегда помогает. Лучший выход — **Holy Water**, эликсир, избавляющий абсолютно от всех «статусов».

**Mute** — все видит герой и все понимает, но не говорит, а значит не может использовать магию: (сражает **Holy Water**).

**Paralyze** — герой теряет возможность передвигаться и атаковать. Поможет **Cleansing Water** или **Holy Water**.

**Faint** — все, герой мертв. Доигрались :)). В оживлении поможет **Revive Lity** или применение **Angel's Tear**.

У каждого героя есть ряд показателей, которые можно посмотреть из

— **Wisdom** — Показывает способность героя к эффективному использованию магии.

— **Mag. Def** — стойкость героя против магических атак.

— **Range** — расстояние, которое может пробежать персонаж по локации во время боя за один ход.

— **Luck** — как часто вашему персонажу будет улыбаться удача, зависит именно от этого показателя.

Магия, которую вы применяете непосредственно в игре, развивается просто от повышения уровня персонажа. Далее она может совершенствоваться тем же способом, становясь более эффективной, но и затрачивающей на себя большие ресурсы **MP**.

По действию она делится на три вида: **one** — оказывает действие только на одного персонажа; **zone** — воздействует на небольшую зону, и ее действию подвергаются все персонажи, оказавшиеся в ней; **all** — действует разом на всех врагов или героев.

В любой порядочной **RPG** магия опирается на стихии. В **Lunar 2** таких стихий пять: Земля (**Earth**), Ветер (**Wind**), Огонь (**Fire**), Вода (**Water**), Гром (**Thunder**). Так вот, иногда, когда вы бьете очередного враждебного элемента, в нижнем правом углу экрана появляется иконка с изображением определенной стихии. Это обозначает, что то место, на котором вы сражаетесь, обладает силой указанного атрибута. И если использовать атакующую магию противоположных стихий, то вы нанесете здоровью врага урон куда больше. В случае применения той же стихийной магии урон будет минимальным. Чтоб не ошибиться, смотрите шпаргалку:

**Земля** — применяйте Гром и Воду.  
**Ветер** — применяйте Землю и Огонь.

**Огонь** — применяйте Воду и Ветер.

**Вода** — применяйте Гром и Огонь.  
**Гром** — применяйте Землю и Воду.

Очередное применение стихии получили в очень интересных девайсах — **crest's ax**. Это такие небольшие медальончики, которые можно найти на протяжении игры. Каждый из них заряжен одной из пяти стихий. Если скомбинировать два медальона с одинаковыми элементами, то возрастает определенный атрибут. Например, комбинация двух огненных медальонов повысит силу огненной магии. Еще можно комбинировать стихии в следующих комбинациях:

## Полезные советы:

- В отличие от большинства игр жанра **RPG**, в **Lunar 2** совсем не обязательно искать **saverpoint**, чтобы сохранить игру. Сделать это можно практически в любой момент игры. И я настоятельно рекомендую про это не забывать.
- В игре есть очень интересная возможность менять оружие прямо во время боя. Иногда это очень помогает.
- Если будет ощущаться острая нехватка денег, можно продать **Star Light** или **Angel's Tear**.
- **BROMIDE** — картинки с изображением персонажей. Подобное уже встречалось в первой части игры, но тогда на них были изображены только представительницы прекрасного пола. Теперь же можно увидеть и мужиков. Они этого, наверное, заслужили. Всего таких картинок 22 штуки, разбросанных по всей игре, и взять их можно только в определенный момент. Так что внимательней читайте решение, там все указано. Просматривать эти изображения можно через меню инвентаря, нажав кнопку действия.

Как и в любой ролевой игре, герои от различных атак подвержены изменению своего статуса. Что в данный момент происходит с героем, написано над шкалой его жизненной энергии (**HP**). Что обозначает каждое значение и как от него избавиться, смотрите ниже:

**Good** — все в порядке, герой как герой, готов на подвиги.

**Poison** — отравили героя до позеленения. При каждом ходе будет отниматься немного **HP**. Для исцеления следует применить **Purity Herb**.

**Confuse** — запутали нашего героя, бьет кого попало. Как говорится, на кого Бог пошлет. От такого замешательства обычно спасет хороший удар.

**Sleep** — герой спит и видит сны, а что творится вокруг, ему совершенно безразлично. Также не повредит немного ударить персонажа.

главного меню. Они непосредственно определяют ваши характеристики при сражении. Увеличить их можно, повышая уровень героя или надевая специальные предметы (оружие, броню, амулеты и т.д.). Одним словом, придется убивать как можно больше монстров, за что получите так нужные **EXP points** (т.е. опыт). Какое количество вожаемых **EXP** осталось до следующей ступеньки развития, видно в главном меню, при подсветке иконки персонажа (**Next Level**).

— **Attack** — сила, с которой герой атакует.

— **Attacks** — количество ударов, которое персонаж может нанести за одну атаку.

— **Defense** — уровень защиты.

— **Agility** — быстрота реакции героя на отданные ему приказы.

— **Speed** — влияет на способность героя атаковать несколько раз за один ход.



земля-гром  
земля-ветер  
вода-гром  
вода-огонь  
ветер-земля  
ветер-огонь  
огонь-вода  
огонь-ветер

Если комбинация стоит правильно, то вы увидите сообщение желтым цветом о том, что вы добились успеха. Но не все так легко и просто. Иногда попадаются редкие медалионы, которые составляют пару таким же раритетам, или комбинирование приносит пользу только определенному персонажу.

Во время боя можно не только управлять героями «вручную», но и доверить ход боя компьютеру! Обо всем по порядку. Есть еще одно интересное отличие от прочих RPG, а именно возможность заранее запрограммировать вариант атаки. Вот как это сделать. Зайдите в главное меню, где нас интересует пункт **system**. Далее выбирайте **tactics**,

и попадете в достаточно запутанное меню с несколькими иконками:



— когда начинается бой, ваш отряд появляется на поле брани, сохраняя определенный боевой порядок. Эта опция позволит расположить героев как вам вздумается. Хотите — всех их в одну кучу сгруппируете, а хотите — раскидайте в разные углы локации. В задние ряды советую ставить тех героев, которые применяют магию, а в авангард выставлять, соответственно, самых живучих и применяющих физические атаки.



— таких иконок всего три, с разным количеством мечей (от одного до трех). После подсветки одной из них вам предложат указать, какое действие будет выполнять каждый персонаж при выборе соответствующей иконки с мечами во время боя. Возможно задать любое действие, начиная

от простой атаки и завершая применением определенного интента. Звучит круто, только часто применяя такой способ ведения боя, вы вряд ли далеко пройдете :(.

Теперь осмотритесь вокруг и ловите первого же монстра для опытов :). Начав сражение, вы увидите в нижней части экрана показатели героев, а в верхнем левом углу — боевое меню:

**Щит и меч** — вы сами управляете персонажами и контролируете каждое их действие. Во время этого можно выполнять следующие действия:



— простая физическая атака противника экипированным оружием.



— кастование магических заклинаний.



— применение какой-либо вещи из вашего скромного запаса.



— при выборе этой иконки герой уходит в глухую оборону. В это время его можно заставить переместиться немного по карте, что поможет уходить от ударов.

**Палец** — этот пункт боевого меню отдаст ваших героев во власть так называемого AI, что на языке родных осин звучит как искусственный интеллект. Думает он безумно плохо, а соответственно, и сражается из рук вон неумело. Так что ни за что не доверяйте ему.

**Книга** — здесь вы можете выбрать запасенные сценарии атаки. Именно их мы и программировали ранее. По умолчанию всегда выставлены простые физические атаки всем персонажам.

**Ботинок** — позорное бегство от врагов. Иногда может и не получиться, но если удастся унести ноги, то останетесь вы без призовых денег и EXP.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

### ДИСК ПЕРВЫЙ

#### ГЛАВА ПЕРВАЯ, в которой все начинается, но не заканчивается

Как обычно, все начнется с очень красивой анимешной заставкой. Понять из нее вы вряд ли по-



ка что-то сможете, но хоть полюбуетсяь. По окончании нас сразу переносит в **Dragon Ruins**, где **Хиро (Hiro)**, ковыряясь в глазнице каменной морды дракона, пытается разжиться **Right Sapphire Jewel**, а **Руби (Rubi)** освещает сей нелегкий труд по расхищению сокровищ. И как только компания завладеет вожделенным артефактом, в подтверждение неписаного зако-



на подлости, оборвется веревка, на которой болтался Хиро. Упадут они, после такого тяжкого удара, прямо к жутким огненным монстрам, от которых придется уносить ноги. Эту работу возьмет на себя компьютер, так что наслаждайтесь комедией.

Управление вновь вернется к вам, когда герои целехонькими окажутся на свежем воздухе, и встанет вопрос о возвращении домой к деду. Ваш путь будет лежать на юг, через **Salyan Desert Pass**. Здесь можно будет найти травку (**herb**) и сотню монет. Также вы в первый раз сможете сразиться с противниками, что поможет разобраться в боевой системе на практике. На этой локации обратите внимание на статую богини Алтены (**Althena statue**), она того стоит. Подойдя к ней, вы можете полностью восстановить статус игроков. Такие статуи будут встречаться на протяжении всей игры. Ва-



ши хождения будут прерваны появлением командующего войсками Алтены — **Лорда Лео (Lord Leo)** — на своем вездеходе :). Немного поболтав с Хиро, он направится в дом нашего дедули **Гвуна (Gwun)**. Так что последуем, друзья, быстренько за ним. Искомая хибара окажется прямо на нашем пути по карте. Зайдя в дом, мы невольно подслушаем разговор Лео с





дедушкой Хиро. Как оказалось, кто-то подкинул информацию о приходе в наш мир Разрушителя, и теперь прямая задача Лео — изловить его и в тюрьму заточить. Подойдите к Гвуну, после короткого разговора он потащит Хиро на крышу, откуда открывается вид на **Blue Spire**, куда нам придется топать. Послушавшись совета, спуститесь в подвал и найдите в сундуке **Ancient Dagger**. В скором времени этот клинок нас будет очень сильно выручать. После подойдите к дедушке, он отдаст еще один важный артефакт — **Opal jewel**. И вот только теперь можно направиться к **Blue Spire**. Просто идите от дома Гвуна курсом на север и обязательно дойдите. Там обнаружите одиноко стоящую голову дракона. Гвун вставит один из драгоценных камней в левую глазницу статуи, нам предстоит повторить подобную операцию с правой. Это откроет путь в **Blue Dungeon**. На первом этаже, кроме обнаружения **Angel Tear**, вам необходимо опустить четыре плиты, снимающие защиту с двери, и можно идти дальше. На следующем есть четыре пещерки, в которых горят светильники. Погасите их, и вы получите возможность воспользоваться телепортом, который выполнен в виде шестиконечной звезды. Выйдя из подземелья, восстановите силы возле фонтана и заходите в башню. Подниматься вверх будет трудно из-за постоянных стычек с врагами. Зато будут и приятные моменты, как, к примеру, обнаружение на первом этаже **Angel Tear**, а на двух последующих — лечилок и монеток. Очередным неудобством будет желательное развитие персонажей до двенадцатого уровня.

Выйдя на крышу башни, найдите голограмму Голубой планеты (**Blue Star**), подойдите к ней, и вас неожиданно телепортируют в неизвестный зал, где Хиро и Руби станут свидетелями прихода



Разрушителя, который вовсе и не он, а очень красивая девушка Лучия (**Lucia**). Она к тому же является помощницей богини Алтены. Этот момент просто не мог не быть отраженным anime-заставкой. Лучия попросит вас помочь разыскать ее высокопоставленную начальницу, на что Хиро согласится. Вернувшись на **Blue Spire**, спускайтесь вниз, ничего особенно не боясь, ведь в команде присутствует Лучия. Она будет сметать монстров одной атакой, а все призы и ех-ешки начислятся вам :). Короче, ловите момент. Но как только ваш отряд достигнет фонтана, появится некто по имени Зофар (**Zophar**) и нападет на Лучию, лишив ее всех сил. Все, лафа кончилась, придется дорогу назад прорубать только Хиро и Гвуну, используя все их силы и умение. Да еще и охранять симпатичную девушку. Спросите — от кого? Например, от первого босса.

#### БОСС: Blue Spire Guardian

Хватит радоваться! Я очень надеюсь на то, что вы послушались доброго совета, и герои развиты не ниже 12 уровня. В противном случае будите му-



читься. Но, при любом раскладе, тактика такова: сначала Хиро просто атакует монстра, а **Gwyn** пусть применяет **Fractured Armor**. Такой ход заставит босса сосредоточить все атаки на Хиро, дав возможность дедушке кастовать магию, а нашему камикадзе лупить монстра **Poe Sword**. Не бойтесь, **MP** хватит на все. К тому же при таком положении дел Лучия находится в безопасности. Еще позволю маленькую подсказочку: когда босс раскручивает ядро над головой, это предвещает мощную атаку. Будьте осторожны.

Победив монстра и утерев слезы (все-таки первый босс незабываем), отправляемся к выходу, благо осталось чуть-чуть. Но на выходе нас под-



жидает очередная неприятность, а именно ожившие стражи подземелья в количестве 4 штук. Сами понимаете, нам против них не выстоять. Но неожиданно появившийся Лорд Лео уничтожит монстров выстрелом из корабельной **White Dragon Cannon**. Хиро станет благодарить Лорда за спасении жизни, но тому будет наплевать на сентиментальности, и он начнет расспрашивать о Разрушителе, подозрительно поглядывая на Лучию. Хиро, не растерявшись, объяснит, где его найти, и одураченный Лео (он пока об этом не знает) кинется в башню :)).

#### ГЛАВА ВТОРАЯ, в которой нас постоянно преследуют неприятности, но нам пока везет

Вернувшись в **Gwyn's house**, дедушка отправится в подвал рыться в старинных книгах, ища способ помочь юной Лучии. Хиро же останется за ней присматривать, и, как назло, придется слушать, как бедняжка бредит. Вернувшийся Гвун сообщит,



# БОЛЬШЕ НОВИНОК

# TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ  
В ИЮЛЬСКОМ  
НОМЕРЕ

«ГАННИБАЛ»  
НА DVD!

«ПЕРЛ ХАРБОР»  
ВОЙНА И МИР

ПЕРВЫЙ В МИРЕ  
DVD/VHS-АППАРАТ  
ОТ SAMSUNG

ЛУЧШАЯ ДЕСЯТКА  
РОССИЙСКИХ DVD-ДИСКОВ

СУПЕРКОНКУРС  
С СУПЕРПРИЗОМ  
DVD-ПЛЕЙЕР PANASONIC RV20



ЕЖЕМЕСЯЧНО  
с апреля на русском языке

Российская редакция: 119034, Москва,  
Коробейников пер., 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
e-mail: reklama@totaldvd.ru

ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD



что он нашел того, кто сможет нам помочь. Это преподобный Ронфар (**Ronfar**), который проживает в деревеньке Ларпа (**Larpa**). Старик побегит готовить корабль, а нам надо выйти из дома и идти на пристань. Сев в корабль, плывите к западному берегу и, найдя там пристань, десантируйтесь. Спуститесь вниз по карте, и вы попадете в так нужную нам Ларпу.

Вот теперь можно в полной мере ощутить прелесть ролевой игры, побродив по городку и разговаривая с населением. Но сделайте это с пользой. За **Althena statue** найдите сундук с **Angel's Tear** и посетите оружейную лавку, в которой в отсутствие родителей заправляет мальчишка. Там приобретите Маса, которую пока некому отдать, но это пока. Затем идите в самое интересное место — бар. Там найдите человека, который коротает время в одиночестве за кружкой вина. Узнав, что мы ищем Ронфара, он направит вас в церковь, объяснив, что священнику место именно там. Посетив сие святое мес-



то и поговорив с главным священником о Ронфаре, который отправит нас обратно в бар, сказав, что такой бездари место именно там, и опишет мужика, с которым мы только что говорили. С гневом в душе возвращайтесь в бар и прижимайте шутника к стенке.

В честь знакомства Ронфар предложит нам, как бы странно это не звучало в баре, сыграть в кости, соглашайтесь. Примерно после четырех проигрышных для вас партий Лучия станет плохо, и Ронфар, подхватив ее на руки, отнесет к себе домой. Следуйте за ним. Когда вы будете стоять у кровати обессиленной, в дверь дома постучат, и на пороге появится Лорд Лео. Окажется, что они с хозяином дома старые друзья, а **Larpa** — просто очередной пункт проверки. Распрощавшись, Лео отправится в храм, предварительно выставив кольцо окружения вокруг города. Поговорите с Ронфаром, и после очередной партии в кости он откроет проход в стене, да еще присоединится к вашей команде. Экипируйте его Маса и спускайтесь в подземелье. Там не будет ничего интересного, кроме сундучка в 500 монет. Как только дойдете до церкви, возьмите **Herb** и войдите внутрь. Подойдите к алтарю Алтены, и Ронфар произведет обряд исцеления. По завершении церемонии возвращайтесь домой через главные двери церкви. На следующее утро, проснувшись, и не обнаружив на положенном месте Лучии, Хиро бросится ее искать. Направьтесь к дому, который находится над **Althena statue**.



Возле него стоит человек, который безвозмездно отдаст нам **Lucia's Bromide** (поздравляем вас, вы получили первую бромидку в игре!). Зайдите в дом за спиной человека и полюбуйтесь на младенца в люльке. Появится мать ребенка и расскажет, что нужна нам девушка была здесь, и направилась к мэру. Посещение дома деревенского начальника (такой нехилый особняк на самом верху деревеньки) принесет несколько полезных вещей из сундуков **Saucepan Lid** и **Healing Nut**. Сам хозяин дома находится на последнем этаже. Он скажет, что Лучия ушла в доки. Там, среди песчаных кораблей, мы и найдем нашу недавнюю спутницу и увидим очень красивую заставку.

Поблагодарив нас за все, девушка отправится в **Dalton**, несмотря на все уговоры остаться и



продолжить путешествовать вместе. Как только об этом узнает Ронфар, он придет в неописуемый ужас. Еще бы, ведь Далтон — следующая цель полоумного Лео. Поэтому будет решено отправиться следом. Но перед этим зайдите в оружейную лавку и купите **Leather Armor**, по одной на брата.

По глобальной карте идите на север, и вы попадете в **Salyan Desert Pass**. Местечко очень опасное, так как здесь водятся достаточно опасные враги, которые могут вас еще и отравить. Будет нелегко, но уничтожить желательно всех, не забудьте подобрать ничейные 300 серебряников. Пройдя этот каньон, вы, наконец, попадете в **Dalton**, но будет поздно. Лучия уже в лапах Лео и доказывает, что она добрая и пушистая, а вовсе не искомый Разрушитель. Упрямый Лорд, не желая ничего слушать, приказывает отправить девушку в трюм. Для небольшого облегчения своей судьбы спасателей прикупите в военторге **Long Sword** за 700 у.е. и пробирайтесь на корабль по приставленному помосту.

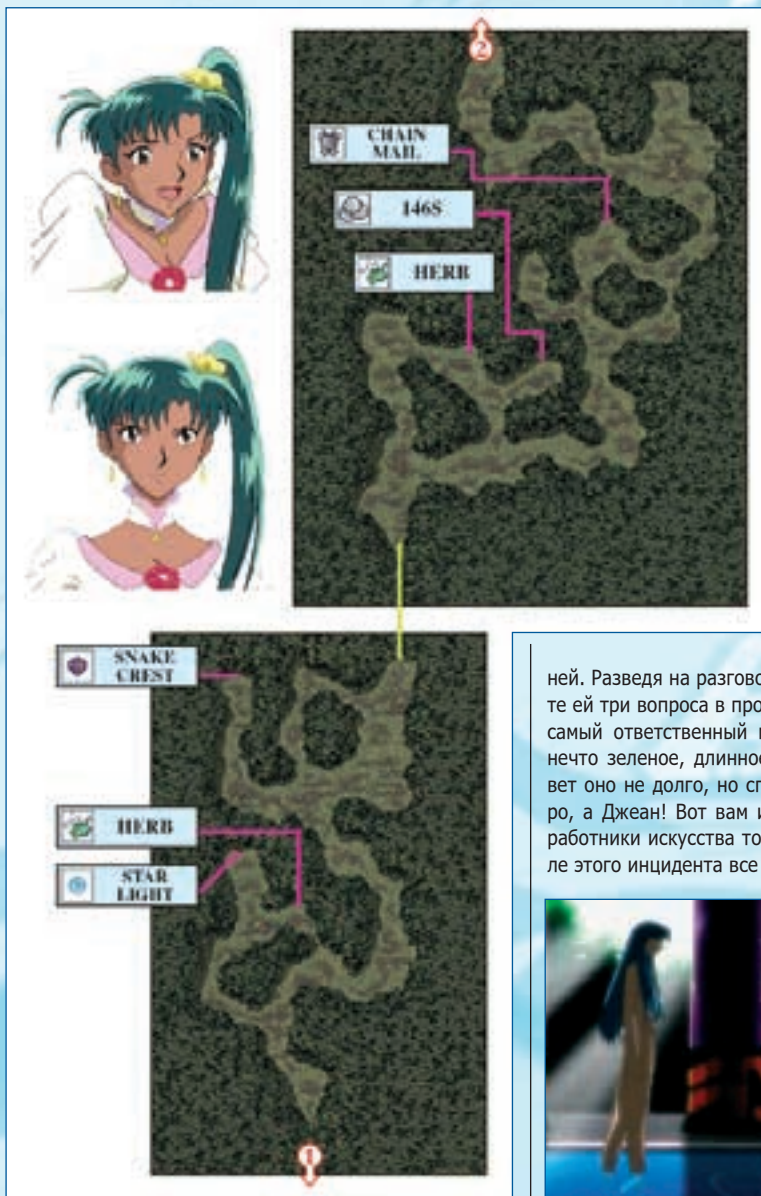
В носовых отсеках нет ничего интересного, даже охрана не будет обращать на вас совершенно никакого внимания. Поэтому лучше сразу идите на корму и спускайтесь вниз. Обратите внимание на **Althena statue**, вам не раз придется возвращаться к ней и молить об исцелении. Чуть дальше вы впервые встретите законных в броню рыцарей, избежать которых невозможно. Не бейте их простыми атаками, а применяйте магию, особенно действенна **Destiny Dice** у Ронфара. Желательно получить от стражников, в виде трофея, **Iron Shield**. Блуждая по узким коридорам и обыскивая каюты, вы доберетесь до нижней палубы, где расположены камеры. В одной из них находится Лучия. Откройте дверь кнопкой на стене и попытайтесь убежать. Но появляется Лео, правда, забыв об осторожности, он зайдет в пустующую камеру. Вот тут-то и запирайте его, после чего возвращайтесь старым путем наверх, в город.

Теперь будет время записаться в магазине нужными вещичками, посетить бар и, поймав на улице паренька, узнать имена четырех великих героев **Althen'ы**. Заметьте, что статуя в местной церкви исцеляет исключительно за деньги. Соскучившись по приключениям, покидайте город и продолжайте держать путь на север, к **Starlight Forest**.

## ГЛАВА ТРЕТЬЯ, в которой мы встретим привидений, но они окажутся не главной опасностью

Войдя под своды деревьев, вы поймете, что данный лес представляет собой подобие лабиринта. Конечно, не столь запутанного, но поломать голову придется. Хотя вот вам одна подсказка — выход находится всегда в верхней части локации. Не забудьте подобрать в кустах 600\$.





Гуляя по лесу и распугивая гоблинов, которые очень боятся магии огня, вы выйдете к очень живописному месту, где временно и остановитесь. Поговорив с обоими членами вашего маленького отряда и выяснив планы на дальнейшую дорогу, продолжаем путь. По дороге вам повстречается очень приятный человек, оказавшийся старым другом Ронфара. После скоротечной партии в кости он пропустит отряд дальше. Обратите внимание, как был замаскирован проход. Именно такие места в кустарниках вам и придется искать далее. Плохо то, что на одной локации их несколько, и всего один путь верный. Зато за фальшивыми иногда скрываются сундуки с сокровищами. Так что не пропустите **Star Light**, **Snake Crest**, \$150, **Chain mail** и несколько лечилок. Если будут проблемы с врагами и здоровьем, не поленились и вернитесь к началу пути, чтоб излечиться около статуи. Враги вновь не появляются.

Когда темнота в лесу станет практически неглядной, на пути попадется большая поляна, где остановился караван бродячих артистов. Ваш приход будет своевременным, вечернее веселье у них в самом разгаре, что и покажет очередная аниме заставка. Еще она вам покажет прекрасную танцовщицу Джеан (**Jean**), которая, отреагировав на ваши бурные аплодисменты и похвальные восклицания, подойдет

знакомиться. После, осмотрев местность, вы поймете, что идти дальше вроде бы некуда. Что ж продолжаем осмотр стоянки. Посетите все три повозки и, прикупив в магазине лечилки, осмотрите странного вида аппарат, похожий на катапульту. Он еще встречается на нашем пути. Отыскав в толпе начальника всего этого балагана по имени Гибан (**Giban**), пообщайтесь с ним. В разговор вступит Джеан, но после быстренько убежит. Наглым образом идите за

ней. Разведя на разговор эту красавицу, задайте ей три вопроса в произвольном порядке. И в самый ответственный момент на вас нападет нечто зеленое, длинное и хватающее. Проживет оно не долго, но спасет всех... нет, не Хиро, а Джеан! Вот вам и сюрприз, оказывается работники искусства тоже умеют драться. После этого инцидента все разойдутся спать, что и



вам советую. Наутро поговорите с Ронфаром и, пройдя от каравана в правую сторону, вы попадете к **Statue of Althena** и бане! Внутри действует простое правило — девочки направо, мальчики налево. Понятно? А вот Лучия не поняла, так что будет потрясающая и сногшибательная заставка...

Когда команда вновь окажется на улице, в кустах подберите **Life Jewel**, а вернувшись к бассейну, в котором отмокал Хиро, получите **Iron Clogs**. Теперь направляйтесь назад к каравану и смотрите, как растения, похожие на вчерашнее, похищают ваших друзей. Быстрее поговорите с Джеан и получите от нее лестницу, при помощи которой можете спуститься под землю и ободраť наглому зеленому монстру все листики. Джеан пойдет с вами.

#### BOSS: Plantella

Вот и первая серьезная проблема на вашем пути. Если общий уровень персонажей ниже двадцатого, то лучше вернитесь в лес и прокачайтесь. Пускай это и займет немалое количество времени, но зато спасет нервы. К сожалению во время боя Лучия будет кастовать защиту исключительно на себя, так что о других членах команды придется заботиться вам лично. Сам босс имеет три формы. В первой монстр будет



наносить повреждения в **40 HP** с добавлением **poison**, во второй у него появится вредная привычка плеваться... шипами, снимая тем самым все те же **40 HP**, но сразу у всех героев. И, наконец, при появлении третьей формы вы поймете, что растения тоже бывают красивыми, но отнимающими этой красотой по **80 HP**! Вот только почему-то эта атака будет применяться исключительно против Хиро. Для быстрого избавления от сорняка доверьтесь Ронфару лечение персонажей, Хиро пусть рубит все **Poe Sword**, а Джеан использует магию **Moth Dance**.

После счастливого исхода боя вы окажетесь на поверхности, где Гибан будет продолжать благодарить вас за спасение. В разговор вновь вмешается Джеан и сообщит, что горит желанием отправиться за приключениями с вашей компанией. Cool — скажите вы и будете совершенно правы.

Идите наверх, и там, где раньше дорогу закрывали побеги растений, встретите девушку. Потолкните с ней, и она подарит вам очередную бромидку — **Jean's Bromide 2**. После недолгого странствия по глобальной карте вы попадете в **Takkar**. Сразу посетите оружейную лавку и порадуйте Ронфара **Silver Mace**, а за гостиницей подберите **Star Light**. После, найдя большие ворота в северной части города, попытайтесь пройти дальше. Однако вас не пропустят, так как ворота не открывают без особой надобности. Направляйтесь напиваться с горя в местную харчевню. Там вы встретите «таинствен-



ную незнакомку» в черном балахоне. Она немного поболтает с вами и уйдет, а вы, набравшись сил и найдя в подсобке **Passion Fruit**, отправляйтесь ломать комедию к воротам. Запугивание стража наличием в вашем отряде Разрушителя, страшными бедрами, которые обрушатся на него, и прочей чепу-





хой, которую рассказывают на ночь детям, пользы не принесет. И тут вновь покажется «таинственная незнакомка» (профессия это такая), поведает вам на ушко, что существует обходной путь на север, и даже откроет калитку в **Takkar Mountain Pass**. Пройти этот участок приключений совсем не сложно, даже полезно, так как вы получите **Purity Ring** и **Wind ring**. Самое интересное начнется чуть позже, когда вы попадете в дом с привидениями (**Haunted Manor**). Бои будут сложными и изматывающими, а сам особнячок представляет собой легкий лабиринт, который приведет вас прямо к боссу.

## BOSS: Magic Tester LX1

Над нами определенно издеваются, теперь я в этом уверен. Сначала дом с привидениями, теперь вот этот чудо-клоун с барабаном. Но, несмотря на свой веселый вид, он может доставить предостаточно хлопот. У вас, например, очень быстро закончатся **MP**, так что не скупитесь и используйте **Star Light**. Бойтесь его



атаки, которая усыпляет ваших героев. Бить босса придется долго и очень упорно, ведь он имеет примерно **4200 HP**!

Когда бой закончится, вы увидите «таинственную незнакомку», выбирающуюся из обломков Мега Тестера. Она тут же обрушит на вас потоки брани за поломку ее любимой игрушки. Но, сменив гнев на милость, начнет молить взять ее с собой. Конечно, почему бы и нет, лишняя красавица нам



не помешает, да еще владеющая черной магией. Кстати, зовут ее — Лемина (**Lemina**).

## ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ, в которой нам дважды пришлось летать, но оба раза неудачно

Выходите через северную дверь дома и окажетесь на обрыве, где Лемина решит порадовать вас, прокатив на своем ковре-самолете. Но Старик Хоттабыч из нее не выйдет, и вы весело упадете вниз. Немного придя в себя и поняв, что все целы, Хиро поведет отряд в город **Nota**. Но так как прямой дороги нет, придется пройти через пещеры **Bandit Butte**.

Место это, скажу я вам, явно не для прогулок. Монстры попадаются страшные и ужасные, но бить их надо. Это позволит вам выбраться отсюда и накопить приличное количество хр-поинтов. Обратите внимание на сундуки, в которых можно найти **Wind Staf** и **Shiro Crest**. Эти вещички пригодятся хотя бы для продажи. Выйдя из пещер, дойдите по карте до **Nota**, который находится северней. Город мне очень напомнил Будапешт до объединения. Одна половина города на одном берегу, другая — на другом. Сейчас мы находимся в восточной части, и, при попытке перейти по мосту через реку, нас остановят. Сам Лорд Лео решил все-таки арестовать неуловимую пятерку. Но ничего у него не получится, наш отряд спасется бегством, а жители города повысят себе настроение, смотря, как армия «глупого» командира потерпела очередное фиаско. Теперь не спеша осмотрите городок, купите **Broad Sword**, найдите **Baeded Necklace** и **Star Light**. Выйдя из городка, направляйтесь на север, к месту под названием **Carnival**. В этом парке развлечений можно поиграть в кости, как когда-то играли с Ронфаром, но теперь удача будет на ва-

шей стороне, так что есть большая вероятность разбогатеть. Я по крайней мере проиграл всего два раза из более трех сотен попыток.

Вдоволь отдохнув, пройдите дальше по парку, и вы встретите Гибана. Он будет рад вас видеть и сразу согласится вам помочь с **Magic Arrow** (та штука, которую вы рассматривали), что можно использовать для полета в **West Nota**. И тут будет самое интересное. Прекрасная половина вашей команды отправится переодеваться перед стартом, а вы должны проявить себя как настоящий ценитель женской красоты и пойти подсматривать. Для этого интересного занятия направляйтесь к средней повозке, но закончится все далеко не в вашу пользу.

Закончив краснеть и извиняться, подойдите к старичку, который стоит возле **Magic Arrow**. Он про-



верит готовность своего аппарата и пригласит всех на посадку. Но в самый последний момент, когда уже повернут ключ на старт, появится Лео и развернет наш корабль, так что лететь придется в совершенно противоположную сторону от запланированной и упасть в **Mystic Ruins**.

Подойдя к центру непонятной постройки, отряд телепортируется внутрь, где вы увидите застав-



ку, повествующую о событиях тысячелетней давности и последнем **Dragonmaster'e Alex'e**. Речь конечно же идет о событиях первой части игры, т.е. **Lunar: SSSC**. Насладившись столь волнующим моментом, вы поймете, что в башне есть кто-то кроме вас. Так оно и есть, к вам выйдет Галеон (**Ghaleon**). Узнали, кто это? Самый-самый главный вражина первого **Lunar-a**. И он признает Лучию, пожелает нам успехов и испарится, так и не подсказав, где выход. Придется искать самим. Пройдите в коридор, из которого появился Галеон, и восстановите силы возле статуи. Далее вы окажетесь в зале, у которого отсутствует пол, а вместо него много подвижных платформ. Проход дальше обнаружится в противоположной стене, для достижения которого предстоит решить головоломку с перемещением этих самых платформ. Не стоит забывать о призах, запрятанных в боковых помещениях. Вы сможете найти **Fire Staff**, **Dream Crest**. Враги же, населяющие это место, достаточно сильны и живучи, их убийство представляет целую проблему. Однако все





ваши победы, наконец-то, будут щедро оцениваться суммой, на которую можно прожить.

Выйдя в сад и сумев открыть защищенную магией дверь, вы попадете на глобальную карту и, конечно, направитесь в **Nota**. Но неугомонный Лео и здесь вам устроит засаду. Но пленения не состоится, по непонятным причинам, помощь придет со стороны Галеона. Интересно, с чего такая услуга? Ну да ладно, на этот вопрос получим ответ позже, сейчас лучше дойти до пункта назначения и перейти через мост. В **West Nota** потратите деньги на оружие для Хиро и на поправившиеся вам браслеты. Подберите в городе **Life Jewel** и уходите на север, в заснеженные горы.

#### ГЛАВА ПЯТАЯ, в которой мы встречаем Белого дракона, но пока об этом не догадываемся

Ура, снег! Даже не просто снег, а настоящая метель. Просто мы попали в город **Zulan**. Достаточно большой населенный пункт с небольшой проблемой — здесь холодно и оружейный магазин отсутствует как явление. Но зато есть возможность прикупить неплохую броню. Закончив знакомство с городом, найдите большой дом справа от статуи Алтены, на втором этаже (не пропустите там **Plate Armor**) которого можно поговорить с мэром. Он расскажет про ужасного монстра, который завелся в горах и наслал снежную бурю на его город. И добавит, что, кроме нас, помочь больше никому. Хиро, безусловно, согласится помочь, чем вызовет раскол в команде. От вас уйдет Лучия.

Покинув город через северный проход в скалах, вы окажетесь в заснеженных горах. Не думайте, что виновник беспорядков сам выйдет к вам и скажет: «Здрасьте!». В поисках этого чудища вам придется пройти по склону горы, отбиваясь от злобных монстров, которые, из-за тяжелых климатических условий, боятся огня. Путь ваш будет попеременно пролегать то в пещерах, то по поверхности. Входы в эти пещеры закрыты снежными завалами. Чтобы пробраться внутрь, придется прибегать к помощи Руби, которая своим огненным дыханием будет растапливать снег. Где-то посередине пути вас настигнет снежная лавина, унеся с собой. Придя в себя, Хиро с ужасом поймет, что на самом деле погиб, а тем, что снова дышит, обязан вернувшейся Лучии. Как и следовало ожидать, все остальные члены отряда также лежат поблизости и не проявляют признаков жизни. Оживите всех и приготовьтесь к битве.

#### BOSS: White Yeti

Если не видели снежного человека в реальной жизни, то пристальней смотрите на экран. Впечатляет он не только своими размерами, но и атаками, которые могут поражать сразу несколько членов вашего отряда. Например, лави-



на (**avalanche**) снимет **70 HP** сразу у всех. Еще босс может применить атаку, вводящую кого-то из героев в транс, не позволяя тем самым совершать ход. К его преимуществу можно отнести и возможность полностью блокировать удары. Используйте эти редкие моменты для лечения. Все-таки, несмотря на всю мощь, босс долго не продержится из-за малого количества **HP**. Хиро должен атаковать **Poe Sword**, Ронфар по вашему желанию может кастовать **Calm Litany** или лечить команду. Джеан пусть просто кидает веер, а Лемина использует **Flame Shot** и **Power Flame**. Как бы это не звучало странным, Лучия тоже примет участие в битве. Ура, наконец-то дождалась от этой тихони решительных действий. Она не только будет ставить щиты на всех героев, но и применять **Napalm Shot**. К сожалению, управлять ею нам так и не позволят. Вот такие дела.

После того как мэр поблагодарит вас за все то добро, которое вы сделали, покиньте город в южном направлении и без проблем дойдете до очень большого прибрежного города — Мерибия (**Meribia**). И, я думаю, не ошибусь, сказав, что это самое урожайное место по бромидкам в игре. Их поиск начнем в баре. Возле стойки будет крутиться человек, который нам подарит бромидку с изображением героини первого Лунара, **Jessica's Bromide**. Теперь на очереди посещение магазина Рамуса (находится в западной части города). Поговорите там со стариком, и, после длительных уговоров, дедушка все-таки согласится отдать **Lemina's Bromide 3**. Третья и последняя спрятана в бочках, в верхнем левом углу здания — **Lemina's Bromide 2**.

Вдоволь насмотревшись на новенькие картинки, посетите оружейника, прикупив там новый арсе-



нал для Хиро и Джеан. От магазина оружия идите направо и входите в ворота. То место, куда вы попали, является резиденцией Мастера Лунна, одного из четырех героев Алтены. Он расскажет, что поблизости от города, в **Taben's Peak**, засела шайка бандитов, и предостережет от дальнейших приключений. Еще расскажет о странной секте, именуемой **Shadow Dragon Cult**. Тут окажется, что Джеан была в свое время похищена ими, но ей удалось спастись. Ну а коль мы такие упрямые, совсем себя не ценим и хотим продолжить дорогу, то Мастер пообещает всяческую поддер-

В ПРОДАЖЕ С 1 ИЮЛЯ



Отдыхать,  
учиться, зарабатывать  
деньги, мелко пакостить  
окружающим =)...  
Что можно  
делать летом?

Все это - в спецвыпуске "X-лето"!

Работа для ханера

Пейнтбол - враг у ворот!

Учеба для халавника: бесплатные курсы

Картинг - путь к "Формуле-1"

Прогулки по лесу с металлоискателем:  
звонящий лес

Работа за границей: 1000 у.е. за 14 дней

Прыжки с парашютом и полеты на самолетах  
- доступнее, чем кажется

Московские диггеры:  
куда бежать от атомной войны

Также в номере: X-конкурс, варим свое  
продвинутое пиво, брэйн - джаз, раскрутка  
для музыканта, и многое другое.

спецвыпуск  
**X-LETO**  
#5

GameLand.ru  
www.gameland.ru



жку. Вот теперь можно смело покидать город в северо-восточном направлении.

Двигаясь вперед, мы наткнемся на быстро возведенную баррикаду, которая препятствует дальнейшему движению в Ванэ (**Vane**). Поэтому сворачивайте в сторону и смотрите аниме заставку о поимке Руби.

Схватит летающую кошку парень неопрятной внешности, у которого настроения для разговоров не будет совершенно, так что он просто убежит в **Taben's Peak**. Ладно, делать нечего, бежим за ним. Как выяснится немного позже, не так здесь и опасно. Местность населяют монстры из **Haunted Manor**, только вот платят за них уже больше. Так что мочите их всех — ради обогащения. Еще, обшарив все вокруг, отыщите **Lucky Ring**, **Spirit Mace**, **Cute Ribbon**. Преодолев все трудности и пробравшись наверх, вы вновь увидите юнца, за которым гнались. Зовут его, оказывается, Нэл (**Nell**). И как только вы решите к нему подойти, на вас набросят сеть, после чего доставят в местную тюрьму. Поговорив со всеми сокамерниками, укладываясь спать и спите крепко, так как с утра да пораньше вас разбудят и погонят на общественные работы. Выйдя из застенка, вы будете просто поражены тем, куда попали. Все что будет твориться вокруг вас, напоминает детский сад, в котором уволили всех воспитателей. Поговорив с Джеан, развлекающей детей танцами, найдите Лемину, которой доверили пылесос, а пройдя дальше, найдете, так сказать, «кабинет» нашего похитителя — Нэла. Он вел приватную беседу с Лучией, которая подметила интересный факт, что этот парень единственный взрослый среди детей. Но договорить нам не дадут истошные крики, доносящиеся откуда-то сверху. Постойте же за Нэлом и там, где ранее наводила чистоту Лемина, поднимитесь по коридору наверх. Но, к сожалению, мы немного опоздаем, и нескольких детей уже похитят незваные гости из **Shadow Dragon Cult**. Опекаемый Нэл проводит вас к себе в «кабинет», где расскажет, что похитителей можно перехватить в канализационной системе Мерибии. Не теряя времени, поспешим спасти деток, оставив Лучию здесь. При выходе у вас будет выбор: спускаться той же дорогой, которой и поднимались, что приведет к новым дракам и получению лишних EXP, или спуститься на гондole, подойдя к парню, который возле нее дежурит. По моему мнению, лучше потерять немного времени и попинать противников, чем страдать от недостатка денег и непороченных героев.

## ГЛАВА ШЕСТАЯ,

в которой мы бродим по канализации, но черепах-переростков не встречаем

Придя в Мерибию, сразу направляйтесь в **Ramus' shop**. Поговорите со стариком, от которого ранее получили бромидку, и заходите в дверь за его спиной, через которую и попадете в канализацию. Как и положено, подобные места наводнены монстриками, которые боятся огня. Если уровень развития ваших героев примерно двадцать седьмой, то на врагов можно не обращать особого внимания, они будут не очень опасны. Все ваше внимание придется уделить нахождению призов и правильной дороги в запутанном лабиринте. От того места, где вы появились, пройдите на запад, нажмите на кнопку и, спустившись вниз, найдете **Star Light**. Перейдите через мост на севере и сразу сверните направо. Там должна быть комната с еще одной кнопкой. Нажмите на нее и возвращайтесь к мосту,

от которого идите вверх, еще через один мост. Повернув направо, идите до конца и подберите **Dew Ring**. От места расположения находки пройдите немного на запад и спуститесь вниз. Отсюда пройдите направо, поднимитесь наверх, нажмите кнопку и возьмите из сундука **Soul Bandana**. Теперь вернитесь немного назад и спускайтесь вниз. Найдя опущенный мост, пройдите от него налево и нажмите очередную кнопку. Возвращайтесь к мосту и идите вниз. Затем поверните налево и ищите еще один мост, но поднятый. Возле него есть дверь, обставленная сундуками. Возьмите из сундуков два **Star Light** и заходите в дверь. Нам сюда :). Как вам маршрут? Заблудиться практически невозможно, но я бы предпочел всегда ходить по картам и делиться ими с вами. Войдя в дверь, вы наткнетесь на конвой с похищенными детьми. Предводитель бандитов, носящий маску, прикажет своим людям атаковать вас, что приведет к небольшой битве против четырех ниндзя. Эти чуваки слабы против **Freeze Claw** и **Butterfly Dance**, так



что не скупитесь, примените магию, и победа ваша. Как только вы хорошо их отделаете, Джеан попытается прикончить еще и главаря преступной организации, но неудачно, с него только слетит маска. Он же спокойно запрыгнет в поджидующий баркас и уплывет. Ладно, не расстраивайтесь, ведь главная наша задача выполнена — мы спасли детей. Об этом необходимо сообщить Нэлу, который уже нас заждался. Да еще не помешает Лучию забрать. Так что возвращаемся в **Taben's Peak**. Когда мы будем на подходе, Нэл выйдет нам навстречу и лично поздравит с успешным исходом операции. После торжественной части разыщите Лучию, она сидит на детской площадке, где чуть не произошла стычка с отрядом **Shadow Dragon Cult**. Еще на подходе мы услышим ее прекрасный голос, разносящий по округе слова красивой песни. Дойдя до нее, мы удивимся еще больше — Лучия укачивает ребенка в люльке! Что ж, она становится все больше похожей на человека. На звуки песни сбегутся все остальные, и будет принято решение продолжать путь в Ванэ. При выходе из **Taben's Peak** Нэл догонит вас, чтоб подарить **White Dragon Wings**. Спускайтесь к гондole и на развилке идите направо, туда, где раньше дорога была заблокирована.

## ГЛАВА СЕДЬМАЯ,

в которой Лемина теряет дорогого ей человека, но понимает, что не все еще потеряно

Идя по карте на юго-восток, вы дойдете до города Vane, родины Лемины. Но не заходите в него, а пройдите чуть дальше и посетите магический транспортер. Возле него бродит парень, подойдите к нему для получения **Mia's Bromide**. Вот теперь можно идти в город, но в него нас не пустят, так как город оцеплен по случаю визита Волшебника Боргана (**Borgan**). Не помогут даже угрозы Лемины. Что ж, ничего не поделаешь, придется

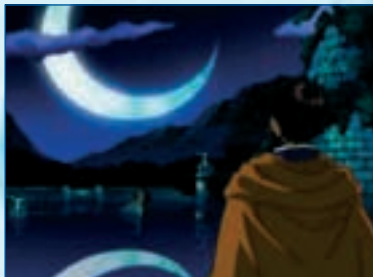


идти в обход. Вернитесь к магическому транспортеру, встаньте на звезду, Лемина прочтет заклинание, и вы окажетесь в подземельях. Это место имеет отличительную особенность, здесь нет призов. А тот единственный, что лежит около выхода, Лемина не позволит взять. Брррр, как она могла! Выйдя в город, направляйтесь в особняк, что в верхней части поселения. Там, в центральном зале, Борган пристает к матери Лемины — Мирии (**Miria**). Потребуйте от него, чтобы он немедленно покинул город. Затем поговорите с Мирией и снова с Борганом. После этого он испарится, заодно похитив мать Лемины. Бегите за юной ведьмочкой и успокойте ее. При разговоре выберите второй пункт. Немного поплакавшись в жилетку Хиро, она осознает, что спасти мать можно, и решит мстить!

Начало подготовки к дальнейшему пути начните прямо в особняке — путем опустошения двух сундуков. После вспомните еще об одном сундучке, который остался в катакомбах, и завершите подготовительные мероприятия в лавке оружия. Еще уделите внимание местной, где в конце третьего правого стеллажа отыщите **Lemina's Bromide 1**. От города идите на юг к **Sluice Forest**. Найдя в нем **Vigor Ring**, **Warrior Crest**, не спешите покидать лес. На данный момент это очень хорошее место для прокачивания героев, так что не упустите возможности для достижения хотя бы тридцать первого уровня. После длительной процедуры наведения шухера в лесу







вы попадете к **Water Ruins**. Здесь отряд останется на ночлег. Ночью Хиро проснется от плеска воды в ближайшем водоеме и пойдет поглядеть, в чем там дело. Нам такая возможность тоже будет дана посредством красивой аниме заставки. Утром, продолжив дорогу, отряд придет к портовому городу **Azado**.

### ГЛАВА ВОСЬМАЯ, в которой нас сначала бьют, но потом предлагают дружить

Идя в храм, который расположен в самом конце города, обратите внимание на гигантскую статую богини и странный факел в ее ладонях. Не к месту он здесь как-то, это вам не Прометей. Пройдя под своды святого здания, мы узнаем от человека возле статуи Алтены, что старый священник, которого мы ищем, ушел в отставку и теперь живет в доме с красной крышей. Найдите подобный дом и поговорите с пацаном, который не дает нам войти. На шум выйдет Бэлс (**Balse**), тот субъект, которого мы и разыскиваем. Он сразу проводит нас в дом и, после повторного разговора, даст дружеский совет, суть которого будет заключаться в том, что для более безопасной посадки на корабль следует дожидаться ночи. Кроме того, он, как радушный хозяин, разрешит остаться у него дома. Не отказывайте себе в удовольствии отоспаться.

Как только ночь кинет на город покрывало тьмы, выходите на улицу и двигайтесь от дома налево, где с пристани пробирайтесь на корабль. На палубе Руби решит осветить нам дорогу, и на свет прибежит команда, во главе которой наш старый знакомый Лорд Лео. Оказывается, в темноте не только легко проскочить мимо охраны, но и спутать корабли. В начавшейся драке верх возьмет законная власть, то есть не вы. Хиро с компанией повяжут веревками, но это не лишит его возможности ползать по палубе. Воспользуйтесь столь экзотическим способом передвижения и потолкуйте с Лео о жесткости пут и возможном освобождении. И в этот момент начнут происходить странные вещи. На город с неба начнет литься огненный дождь, воспламеняя все что горит. А причина такого ужаса находится над храмом, в руках Алтены. Лео быстро освобождает Хиро и Ронфара для того чтоб взять с собой спасать город.

Спустившись на пристань, восстановите силы около статуи и начинайте пробираться через бушующее пламя к храму. На вас будут нападать исключительно огненные монстры. Бои с ними не так страшны, вы ведь не забыли про статую на пристани. На полпути вы найдете раненого Бэлса, и Ронфару придется исцелить его. Когда вы попадете внутрь храма, начинайте подъем наверх через правую дверь, по внутренностям статуи. Когда появится выбор направления пути, продолжайте подъем, и в конечном итоге вы окажетесь на свежем воздухе, около того самого факела. Но это не просто пучок огня, а самый настоящий босс.

#### BOSS: Flame Phoenix



Против него нет особых ухищрений, все очень просто. Хиро и Лео применяют магические атаки на себя, а Ронфар должен успевать их лечить. Вот и все, но длиться это будет достаточно долго, так что не засните.

Когда будете спускаться, на том месте, где дорога

разветвляется, спуститесь вниз, чтобы разжиться **Healing Crest** и **Seal Crest**. Вернувшись на **Dragon Ship**, смотрите сюжетные сцены с перерезанием веревок сестрой Лорда Лео. Когда ваш корабль будет в открытом море, а управлять можно будет только Хиро, отправляйтесь на верхнюю палубу, где вас ждут Лучия и две заставки, которые венчают первый диск игры! Поздравляю, но это далеко не конец, а только начало самого интересного, когда тайны только начнут открываться, при условии, что вам не лень поменять диски.

#### ДИСК ВТОРОЙ

**Глава девятая, в которой все становится понятным, но радости от этого мало.**

Вот, наконец-то, и достигнута цель нашего долгого и изнурительного похода, мы в **Holy City Pentagulia**. Сойдя по трапу,

сразу же наткнемся на встречающую делегацию, состоящую из одного Галеона!! Вопрос номер один — что этот гад здесь делает? Когда Лео убежит готовить прием, поговорите со своей командой и проходите внутрь города, где находим вход в главное здание. На втором этаже нас уже дожидается Лео. Подойдите к нему, и он поведет нас на аудиенцию к богине Алтене. Как только ее божественность предстанет перед вами, Лучия обнаружит подставу, типа Алтена вовсе не Алтена, а самозванка! Вопрос номер два — как это так? Но размышлять нет времени, Хиро нападает на Галеона и, естественно, проигрывает битву. В итоге его и Руби заточат в тюрьму Белой башни Пентагулии (**White Tower of Pentagulia**).

Очнувшись, поговорите с Руби. Неожиданно появится некто в маске и отключит магическое ограждение. При ближайшем рассмотрении окажется, что это Лорд Лео нацепил на себя маску и стал считать себя героем. Даже придумал себе подобающий псевдоним — **Mystere!** Теперь вам необходимо освободить остальных, которые также оказались в заточении. Начинайте спускаться с башни. По дороге подберите **Healing Ring** и **Platinum Blade**. Последним медленно экипируйте Хиро. Враги на вашем пути будут встречаться достаточно часто, но не будут отличаться достаточной живучестью. Просто знайте, что дорога ваша не будут усыпана розами :). Спустившись в подземелье, найдите статую Алтены и восстановите силы. Теперь у вас есть выбор — кого идти выручать. Советую начать с Ронфара, находящегося в Красной башне (**Red Tower**). Найти дорогу туда легко по колоннам красного цвета и проходите в туннель возле них.



В Красной башне находятся очень быстрые противники, от которых убежать невозможно. Здесь можно найти **Silver Light** и **Hellfire Staff**. Поднявшись наверх, мы освобождаем Ронфара, который поведал историю, как он сюда попал. Спустившись вниз, направляйтесь в Синюю башню (**Blue Tower**), которая находится на юго-западе. В ней можно получить **Jewel Gauntlet** и прихватить в подарок для Джеан — **Ritual Hairpin**. Танцовщицу мы, естественно, найдем на последнем этаже. Теперь на очереди осталась последняя, Темная башня (**Black Tower**). При ее посещении найдите **Jewel Gauntlet** и еще один **Ritual Hairpin**. Наверху, освободив Лемину, в последний раз спускайтесь в подземелье. На первый взгляд покажется, что больше идти некуда, но это не так. Подойдите к статуе Алтены, и вам откроется проход в главное здание. После просмотра сцены с плененной Лучией, проберитесь в главный зал и освободите ее. После — бегом на второй этаж, где, следуя примеру Лучии, прыгайте с моста. Упадете вы возле секретной, пятой башни Святого города, в которой по плану и заключена настоящая богиня Алтена. Но появившиеся враги не дадут полностью разобраться в происходящем. Более того, они чуть не убьют нас. Но спаслись удастся только благодаря чуду, точнее телепортации...

Куда занесет наших героев и какие испытания ждут их впереди, узнаете в следующем номере.

Окончание следует

PlayStation



## АНКЕТА

Имя\адрес\  
контактный телефон\

Ваш возраст?

- ☐ Младше 15  
☐ 15-21  
☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.





Шевелёва Екатерина г. Москва

## ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Прежде всего, позвольте извиниться за отсутствие в этом номере традиционной рубрики "Письма". Так получилось, что нам хотелось донести до вас побольше информации, полученной во время прошедшей выставки ЕЗ, да еще и не забыть оперативно напечатать несколько обзоров и дополнительных материалов. Впрочем, в следующем номере все встанет на свои места. И даже более того! Ждите обещанного нами ранее материала, весьма своеобразно подводящего итоги прошедшего недавно анкетирования и подведения итогов "рульного" конкурса. Но это еще не все. Мы хотели бы сделать несколько важных объявлений. Во-первых, наблюдая за развернувшейся полемикой между "ролевушниками" и RPG-ненавистниками, у нас появилась мысль перевести дискуссию в несколько иное русло. Знаете, на одном из отечественных каналов есть "битва титанов", сражение видеоклипов? Мы планируем провести нечто похожее (не называть ли это, хохмы ради, битвой лилипутов?). Final Fantasy против Resident Evil, как вам? Две совершенно непохожие игры, но простор-то какой! Так что, указывайте в своих письмах, кому вы отдаете свой голос, и заодно переводите в письменный вид свои размышления по этому вопросу.

Ну, и во-вторых, мы хотим объявить о том, что в скором времени на страницах ОРМ появится новая рубрика. Публиковаться в ней будут лучшие читательские статьи об играх. Понимаете, к чему я клоню? Кто чувствует в себе силы, пусть хватается за ручку (или иные письменные принадлежности) и пишет, пишет, пишет... Желательно, правда, не более трех рукописных страниц. Лучшее - опубликуем. Ну а самые-самые авторы, вероятно, даже получат какие-нибудь призы. В общем, ждем ваших откликов!



**Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.**

---

---

---

---

---

---

---

**Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.**

---

---

---

---

---

---

---

# OFFICIAL РОССИЯ PlayStation

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## GAMELAND PUBLISHING

**ЗАО «Гейм Лэнд»** (учредитель)  
**Дмитрий Агарунов** (директор) dmitri@gameland.ru  
**Борис Скворцов** (фин.директор) boris@gameland.ru  
**Сергей Лянге** (издатель) serge@gameland.ru

## Редакция:

**Михаил Разумкин** (глав. редактор) razum@gameland.ru  
**Борис Романов** (почетный редактор) borisr@gameland.ru  
**Александр Щербаков** (редактор) sherb@gameland.ru  
**Виталий Гербачевский** (корректор)

## Дизайн, верстка:

**Михаил Огородников** (арт-директор)  
michel@gameland.ru  
**Леонид Андруцкий** (дизайнер) leonid@gameland.ru  
**Алик Вайнер** (дизайнер) alik@gameland.ru  
**Дизайн обложки:** Михаил Огородников

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,  
«Official PlayStation»

## Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

## Рекламная служба:

**Игорь Пискунов** (руководитель отдела)  
igor@gameland.ru,  
**Алексей Анисимов** (менеджер) anisimov@gameland.ru  
**Басова Ольга** (менеджер) olga@gameland.ru,  
**Крымова Виктория** (менеджер) vika@gameland.ru  
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

## Оптовая продажа:

**Владимир Смирнов** (ком.директор)  
vladimir@gameland.ru,  
**Андрей Степанов** (менеджер) andrey@gameland.ru,  
**Самвел Анташян** (менеджер) samvel@gameland.ru

## Техническая поддержка:

**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru,

**Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:**

**Игорь Акчури, Глеб Маслов**

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.б, ст. метро «Курская».

**Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная**

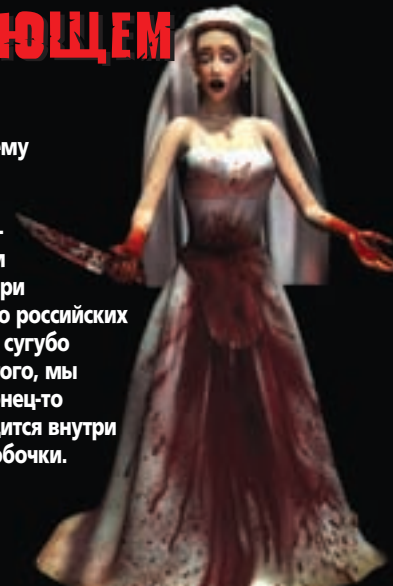
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland  
Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Мы представим вашему вниманию несколько культовых материалов. Среди них интервью со Square'овским композитором Ясунори Митсуда и репортаж о российских сайтах, посвященных сугубо видеоиграм. Кроме того, мы разберем PS2, и наконец-то узнаем, что же находится внутри этой волшебной коробочки.







# ACE COMBAT 3

electrosphere



# MediEvil 2

**ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!**  
**Рекомендованная розничная цена 250 рублей!**



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

